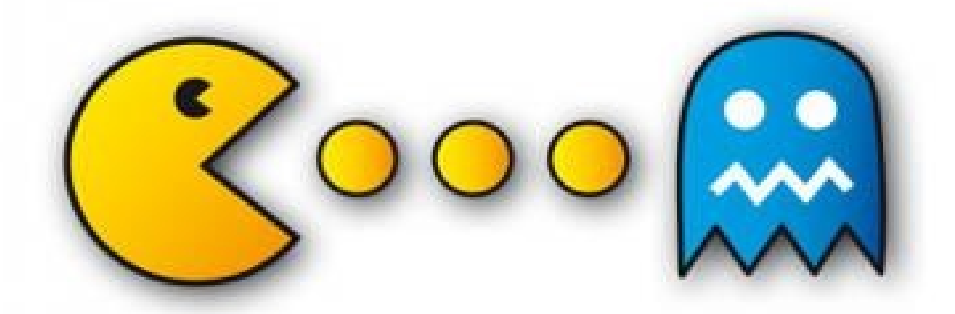
ALEJANDRO CRESPO





A LOS QUE TIENES QUE JUGAR AL MENOS UNA VEZ EN LA VIDA

¿Sabías que Alekséi Pázhitnov programó el famosísimo Tetris en un ordenador Electrónika 60 en una sola tarde? ¿Que Mario Bros. hizo su primera aparición en el mercado de los videojuegos como un personaje secundario del mítico Donkey Kong? ¿O que Pac-Man se vio obligado a modificar su nombre original - Puck-Man- para evitar las bromas fáciles y obscenas que se podrían producir al asociar la palabra japonesa puck con la palabra inglesa *fuck*? Este libro te propone un recorrido por los 150 principales videojuegos de siempre, auténticas obras maestras de su género. Un viaje adictivo por los juegos más laureados de todos los tiempos desde su nacimiento, en la década de los cincuenta, hasta la actualidad. Anécdotas, curiosidades, datos desconocidos sobre su creación, jugabilidad, gráficos… Redescubre de una manera diferente todos aquellos títulos que te han mantenido horas y horas pegado al sillón de casa y adéntrate por primera vez en un mundo que siempre has querido conocer.

Alejandro Crespo

150 videojuegos a los que tienes que jugar al menos una vez en la vida

ePub r1.0
Banshee 28.05.15

Título original: *150 videojuegos a los que tienes que jugar al menos una vez en la vida*
Alejandro Crespo, 2010

Editor digital: Banshee
ePub base r1.2

Dedicado a Sara y a mi familia,
especialmente a mis padres

Quiero dar las gracias a Sara, por su ayuda y apoyo; a Rebeca, pues sin ella este libro no habría sido más que una idea, y a mis amigos, por su ánimo constante.

Introducción

Antes del año 1958 el mundo era un lugar más aburrido que el actual por una razón muy sencilla: no existían los videojuegos. Diez años antes, en 1948, Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann intentaron sacarnos del aburrimiento patentando un dispositivo de entretenimiento de tubo de rayos catódicos inspirado en los radares de la Segunda Guerra Mundial, aunque dicho ingenio nunca vería la luz.

Posteriormente, en 1952, en la Universidad de Cambridge, se creó una versión computerizada del juego de las tres en raya que fue llamada *OXO* y que se ejecutaba sobre un EDSAC, el primer computador electrónico. Diseñado por Alexander S. Douglas, hay quien considera a *OXO* el primer videojuego de la historia, pero la realidad es que hay varias razones que contradicen esta teoría: fue creado como parte de una tesis doctoral acerca de la interacción entre el hombre y la computadora y no como un programa de entretenimiento, a lo que hay que sumar la falta de videoanimaciones y la escasa repercusión de *OXO* fuera del ambiente universitario.

Llegamos así a 1958, año en que *Tennis for Two* fue mostrado al mundo. Su creador, William Higinbotham, trabajaba en ese momento como jefe de instrumentación en el Laboratorio Nacional de Brookhaven y el objetivo de su creación era el de entretener a los visitantes del laboratorio durante la jornada de puertas abiertas. La nueva invención utilizaba un ordenador analógico y un osciloscopio a modo de pantalla, pero gracias al conocimiento adquirido por Higinbotham durante los años cuarenta en el desarrollo de los sistemas de radar utilizados durante la Segunda Guerra Mundial, adaptarlos y convertirlos en algo jugable no debió suponerle demasiado problema.

Como su propio nombre indica, *Tennis for Two* era un juego de tenis para dos jugadores; la vista del campo era lateral con forma de T invertida que representaba la red y los campos de ambos contendientes. Su control se hacía por medio de un mando analógico que constaba de un pulsador para golpear la pelota virtual y un mando con el que se podía modificar el ángulo de golpeo. El objetivo del juego era únicamente devolver la pelota antes de que diera dos botes sobre la pista y sin que tocara la red. A pesar de lo rudimentario que nos pueda parecer hoy día su diseño, lo cierto es que en *Tennis for Two* se podía elegir la altura de la red, la longitud de la pista, desde qué campo servir… y, además, la pelota perdía velocidad al rozar la red, creando un efecto gravitatorio bastante real.

El éxito de *Tennis for Two* fue rotundo. Durante los dos años que el invento estuvo expuesto en el Laboratorio Nacional de Brookhaven las colas de gente eran habituales para esperar su turno y poder disfrutar de él, pero el artefacto era demasiado caro y se acabó desmontando.

William Higinbotham nunca se planteó patentar un invento que podría haberle hecho millonario, quizás porque no lo consideró nada más que una anécdota dentro

de su carrera profesional. Higinbotham nació el 25 de octubre de 1910 en Estados Unidos. A principios de los años cuarenta entró a formar parte del Instituto Tecnológico de Massachusetts (el MIT), donde trabajó con los innovadores sistemas de radar que serían utilizados en el *Enola Gay*, el bombardero B-29 que lanzó la primera bomba atómica sobre Hiroshima, suceso que marcaría a Higinbotham y que lo haría convertirse en un activista contra la proliferación de armas nucleares. En la década de los cincuenta, William Higinbotham trabajó en el Laboratorio Nacional de los Álamos y posteriormente se convirtió en el primer presidente de la Federación de Científicos Americanos. Propietario de más de 20 patentes de circuitos electrónicos, antes de su muerte, acaecida en 1994, dijo que prefería ser recordado por su lucha contra la proliferación de armas nucleares que como creador del primer videojuego de la historia.

Pero además de la celebración del 50 aniversario de la creación de *Tennis for Two*, 2008 también fue testigo de otro hecho significativo para el mundo de los videojuegos: Alemania decidió incluir dentro del Consejo de Cultura a la Federación de Desarrolladores de Videojuegos Alemana (GAME). Esta decisión, aunque polémica, puede resultar histórica, ya que con ella en Alemania los videojuegos han pasado a ser considerados una disciplina artística más, a la altura de la literatura, la pintura o el cine, convirtiéndose así en el décimo arte, con las implicaciones que ello conlleva.

Desde hace un tiempo se encuentran en la red cientos de comentarios y reflexiones, en foros y blogs de todo tipo, acerca de si los videojuegos deben ser considerados o no un nuevo arte. Como es lógico, hay multitud de opiniones tanto a favor como en contra de esta afirmación, pero lo que nadie puede negar es que los videojuegos ya forman parte de la vida diaria de muchas personas, que los primeros jugadores tienen entre 30 y 40 años, que sus hijos han crecido o crecerán junto con los videojuegos, y que estos son ya parte de la cultura moderna, donde han dejado de ser un entretenimiento únicamente para niños o minorías.

Económicamente, el sector de los videojuegos es el que mejor salud tiene, facturando más que el cine y la música juntos, y no para de crecer durante los últimos años. Según datos del Instituto Audiovisual y de Telecomunicaciones en Europa (IDATE), a nivel mundial se estima que en 2012 este sector podrá alcanzar los 46 900 millones de euros de facturación.

Los videojuegos son un sector ya maduro y con un largo camino recorrido a sus espaldas, y por ello en los últimos años han aparecido en diversas revistas, así como en Internet, diferentes listas intentando recopilar los videojuegos más importantes e influyentes que se han creado a lo largo de estos 50 años, desde los primeros videojuegos desarrollados como mero entretenimiento y limitados por la tecnología existente en el momento, hasta los videojuegos más recientes, de guiones tan elaborados y gráficos tan perfectos que resulta difícil negar a quien lo intente que nos encontramos ante una nueva forma de arte.

Acerca de la selección

Tras una preselección de casi 600 videojuegos, todos ellos obtenidos de listas elaboradas por las revistas y páginas web más prestigiosas del sector —*Famitsu,* IGN, *Edge, Game Rankings,* Killer List of Videogames…—, finalmente he conseguido realizar una recopilación de 150 videojuegos que aparecían en la mayoría de ellas y que creo que no merecen caer en el abismo del olvido.

Estoy seguro de que nadie estará de acuerdo con esta selección al 100%, ya que cada persona tiene sus propios gustos y videojuegos favoritos, pero también sé que si cien personas hicieran una lista, lo más probable es que obtuviéramos cien listas totalmente diferentes. Dejando a un lado mis gustos particulares, creo que el resultado final es bastante satisfactorio, se encuentran presentes los títulos más importantes e influyentes de la historia ordenados cronológicamente, la mayoría de los géneros existentes, y se puede observar y comprender la evolución ocurrida en los videojuegos a través de los años.

Soy consciente de que algunos de los juegos que aparecen en el presente libro no han sido muy bien tratados por el paso del tiempo y que han sido superados técnicamente por otros videojuegos más modernos y más vistosos, pero lo importante es que todos y cada uno de los títulos que aquí aparecen marcaron un antes y un después sin el cual, posiblemente, los videojuegos no serían lo que son hoy día. También estoy seguro de que los más veteranos echarán de menos algunos videojuegos, pero la falta de espacio, y sobre todo de tiempo, han limitado el número de los que podían estar presentes en esta selección.

1

Pong

Fecha de creación: 1972
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Tenis horizontal
Plataforma: Arcade

Inspirado en un videojuego que apareció en Magnavox Odyssey, la primera videoconsola de la historia, *Pong* fue una prueba realizada por Allan Alcorn basándose en una idea de Nolan Bushnell, cofundador, junto con Ted Dabney, de una de las empresas pioneras en la comercialización de máquinas recreativas: la gran Atari.

Pong simula una partida de tenis de mesa de dos dimensiones en la que el jugador maneja una paleta que se mueve verticalmente y con la que debe golpear la pelota para devolverla al oponente. El objetivo del videojuego es conseguir que el contrario no pueda devolver la pelota para así anotarse un punto, ganando la partida el que más puntos haya conseguido al final del juego. Alcorn, tras tres meses de desarrollo, temiendo que el resultado final pudiera resultar demasiado simple y aburrido, le añadió mayor dificultad: impidió que las paletas pudieran alcanzar totalmente el extremo superior e inferior de la pantalla, dividió las paletas del juego en determinados segmentos que hacen rebotar la pelota en diferentes ángulos, añadió un sistema de aceleramiento progresivo de la pelota y un límite de tiempo a las partidas. También fueron añadidos efectos sonoros.

En septiembre de 1972 el prototipo de *Pong* fue instalado en el local Andy Capp's Tavern, ya que Bushnell y Alcorn tenían buena relación con el dueño del bar: el éxito de la máquina fue inmediato.

A pesar de encontrar dificultades en la financiación y en la fabricación de las primeras máquinas —se comenzó fabricando diez diarias, algunas de las cuales no superaban los controles de calidad—, su comercialización se realizó a nivel masivo, llegándose a vender más de 35 000 unidades. Ante este éxito las imitaciones no tardaron en llegar y el mercado se llenó de clones del *Pong*, estimándose que Atari vendió únicamente un tercio de todas las máquinas producidas.

Para contrarrestar la aparición masiva de los clones, en 1975 Atari lanzó las versiones caseras del *Pong*, llamadas *Home Pong*, de las que se llegaron a manufacturar 150 000 unidades. Al igual que ocurrió con el arcade, las versiones clónicas de *Home Pong* aparecieron rápidamente: Magnavox relanzó su videoconsola Magnavox Odyssey, Coleco lanzó su consola Telstar y Nintendo presentó su TV

Game 6, que contenía seis variantes del *Pong* y con la que se introdujo en el mercado de los videojuegos…, incluso aparecieron televisores que incluían el juego en su circuitería.

El éxito de *Pong* hizo que ese mismo año Magnavox denunciara a Atari argumentando que esta última había infringido el derecho de patente propiedad de Ralph Baer, inventor de la consola Magnavox Odyssey, cuyo diseño databa de 1966. Finalmente, ambas partes llegaron a un acuerdo por el que Atari tuvo que pagar 700 000 dólares en concepto de venta de licencia a cambio de poder comercializar su juego.

Pong es, sin lugar a dudas, uno de los títulos más importantes históricamente hablando, su éxito fue el «culpable» del crecimiento de la industria del videojuego en los salones recreativos, la creación de los primeros sistemas de entretenimiento caseros y la aparición de compañías que tendrían mucho que decir en el futuro de un mercado que aún estaba por desarrollar.

2

Breakout

Fecha de creación: 1976
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Destrucción de ladrillos
Plataforma: Arcade

El concepto de *Breakout* es de Nolan Bushnell y Steve Bristow, y podría decirse que es la evolución natural de *Pong*. El proyecto comenzó en 1975 con la idea de convertir *Pong* en un videojuego de un solo jugador, pero desde el principio había un obstáculo: el número de chips que necesitaba el nuevo programa era muy elevado y encarecía demasiado la fabricación de la nueva máquina.

La persona que quedó encargada de realizar el prototipo de *Breakout* fue Steve Jobs, a quien ofrecieron unas condiciones bastante suculentas para la elaboración del proyecto: 750 dólares por el trabajo y un extra de 100 dólares por cada uno de los chips que fueran eliminados del proyecto original. Jobs le comentó el problema a su amigo Steve Wozniak, quien finalmente, tras un duro trabajo que incluyó cuatro días sin dormir, terminó el videojuego con 50 chips menos que en el proyecto original. Wozniak y Jobs se repartirían los 750 dólares a medias, pero Jobs no dijo nada de los 100 dólares por chip eliminado, quedándose con los 5000 dólares extra. A pesar de ello, sería el diseño de *Breakout* el que inspiraría a Wozniak para crear el ordenador Apple II en 1977, ordenador que convertiría a Jobs y a Wozniak en millonarios.

Finalmente, el trabajo de Wozniak no se utilizó para la manufacturación de *Breakout* porque su diseño era demasiado complicado; aun así, el resultado final del juego es idéntico: en la parte superior de la pantalla encontramos ocho filas de ladrillos mientras que en la parte inferior una línea hace las veces de raqueta. Al comenzar el juego, una pelota desciende por la pantalla y nuestra misión es golpear a la pelota con la raqueta para que esta ascienda y destruya uno de los ladrillos, regrese, y así poder continuar con nuestra tarea de demolición hasta terminar con toda la pared. Lógicamente, perderemos una de las tres vidas disponibles cuando la pelota golpee el suelo en lugar de nuestra raqueta.

El videojuego está programado en blanco y negro, pero en la recreativa se pusieron papeles transparentes de colores para diferenciar las filas de ladrillos de dos en dos. El orden, comenzando por abajo, es: amarillo, verde, naranja y rojo, y cada uno de ellos tiene asignada una puntuación que va de menos a más cuando son destruidos.

Breakout consta únicamente de dos niveles y la puntuación máxima que se puede

alcanzar es de 896 puntos, si bien haciendo una pequeña trampa se puede llegar hasta los 1344 puntos en el modo de dos jugadores.

Lanzado posteriormente en multitud de sistemas, tuvo una continuación llamada *Super Breakout* con más modos de juego y esta vez en color. Por supuesto, y como era de esperar, tampoco faltaron clones de *Breakout*, quizás el más conocido sea *Arkanoid*, desarrollado por Taito en 1986.

3

Combat!

Fecha de creación: 1977
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Batalla de impactos
Plataforma: Atari 2600

Este es uno de esos títulos a los que casi todos los poseedores de una Atari 2600 han jugado alguna vez, ya que *Combat!* es uno de los nueve juegos que acompañaron a esta videoconsola desde su lanzamiento hasta el año 1982. Es, por tanto, uno de los primeros videojuegos de la primera generación de videoconsolas, pero, a pesar de las limitaciones que tiene y que pueden resultar notables, *Combat!* sigue siendo todavía una divertida opción para dos jugadores con ganas de pasar un rato entretenido debido a su variedad de opciones de juego y su fácil control.

El concepto del juego es bastante sencillo: cada uno de los dos jugadores controla un vehículo de combate —un tanque, un biplano o un avión de combate— y deben enfrentarse con el objetivo de impactar el mayor número de veces posible en el vehículo del oponente en un combate de dos minutos y dieciséis segundos de duración. Por supuesto, el que más impactos consiga gana la partida.

Las cualidades técnicas de este juego son actualmente bastante limitadas. Gráficamente es bastante pobre, si bien destaca la curiosa opción de poder jugar en color o en blanco y negro, ya que este modo permitía una mejor visualización en los televisores monocromáticos, que eran los más comunes en aquellos días. El sonido también brilla por su ausencia, no hay música y los efectos especiales se limitan a los movimientos y disparos de los vehículos. En el apartado jugable, *Combat!* destaca por su gran variedad de modos de juego, ya que dispone de 27 diferentes:

Del 1 al 14: son los modos en que los jugadores combaten con tanques. Cada número de juego tiene diferentes características, como, por ejemplo, que los tanques sean visibles o invisibles (se verán únicamente cuando efectúen un disparo), que los disparos se puedan dirigir o no, que los misiles puedan rebotar en las paredes…, así como poder elegir diferentes tipos de campos de batalla en forma de laberintos.

Del 15 al 20: en estos modos de juego se combate con biplanos y se puede elegir jugar con o sin nubes que permitan ocultarnos entre ellas, así como utilizar diferentes tipos de misiles. También hay un tipo de juego en el que los jugadores pueden manejar más de un biplano, pudiendo incluso controlar un enorme bombardero.

Del 21 al 27: muy similares a los modos de juego de los biplanos, pero

controlando aviones de combate en su lugar.

Desde el punto de vista de la jugabilidad, en *Combat!* hay que distinguir entre el control de los tanques y el de los aviones. El juego con los tanques es un ejemplo de control directo y sin complicaciones, movimientos simples y un botón para el disparo, nada más. Los combates aéreos son algo más difíciles de manejar, ya que los aviones están en constante movimiento y podemos modificar su velocidad de desplazamiento, pero, además, los controles están invertidos: arriba es abajo y abajo es arriba, por lo que estos son los modos de juego ideales para partidas entre jugadores con experiencia.

4

Indy 500

Fecha de creación: 1977
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Carreras variadas
Plataforma: Atari 2600

Este videojuego es otro de los nueve que acompañaron el lanzamiento de Atari 2600, de hecho, si lo comparamos con *Combat!*, podemos observar claramente que los gráficos, los sonidos y el estilo de juego son prácticamente los mismos en ambos títulos. Pero *Indy 500* es un videojuego de carreras de coches en el que podemos competir contra un amigo o contra la máquina, algo que no se podía hacer en *Combat!* al ser este último obligatoriamente para dos jugadores.

Es cierto que para ser un juego de carreras *Indy 500* está bastante limitado: la vista es desde arriba, por lo que la sensación de velocidad es nula, únicamente tenemos un rival en carrera, no hay poderes especiales ni turbos que nos hagan aumentar la velocidad… y así podríamos continuar enumerando un montón de puntos en contra de este videojuego si lo comparamos con otros posteriores. Pero, a pesar de todos los defectos mencionados, la realidad es que estamos ante el primer gran título de carreras para un sistema de entretenimiento casero, y aunque quizás el tiempo lo haya tratado mal, lo que no hay que olvidar es que estamos hablando de un videojuego que tiene más de treinta años a sus espaldas y que todavía hoy posee algunas virtudes notables.

En *Indy 500* encontramos ocho modos de juego diferentes, por lo que resulta bastante variado y divertido. En seis de ellos pueden participar uno o dos jugadores, mientras que en los otros dos modos disponibles únicamente pueden jugar dos personas. Dentro de estas opciones tenemos diferentes formas de competir: así, podremos elegir entre completar un número de vueltas a un circuito en el menor tiempo posible, recoger objetos que van apareciendo aleatoriamente por la pantalla antes de que nuestro oponente nos los arrebate, o participar en carreras sobre hielo, donde el coche patina de forma considerable.

También hay que destacar la facilidad de manejo en los coches, pues solo hay un botón para acelerar, otro para frenar y un dial de control. Esto supone todo un pique cuando participan dos jugadores, ya que no hace falta ser un piloto experto para plantar cara a nuestros rivales.

Como curiosidad hay que mencionar que *Indy 500* incluía dos mandos especiales en su caja, de forma idéntica a los mandos estándar de la Atari 2600, pero con

capacidad para poder girar el dial en su totalidad, sin límites, lo que facilitaba aún más el control de los vehículos.

5

Adventure

Fecha de creación: 1978
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Aventura primigenia
Plataforma: Atari 2600

Nos encontramos ante un título que creó un nuevo género dentro del mundo de los videojuegos. Como su propio nombre indica, *Adventure* es una aventura, el primer juego de aventuras, que además llegó a superar la desorbitante cifra de un millón de copias vendidas a 25 dólares la unidad; sin duda, una forma increíble de hacer historia. Fue programado por Warren Robinett a pesar de que su jefe intentó disuadirle de ello debido a la limitación de recursos disponibles en las consolas de la época, un hecho que repercutió de manera significativa en las cualidades técnicas del juego.

El objetivo en *Adventure* es encontrar un cáliz dorado que ha sido robado, para ello deberemos buscar en cuevas y atravesar mazmorras y laberintos, y, una vez que lo recuperemos, devolverlo a nuestro castillo sano y salvo. Durante el juego manejamos un valiente guerrero…, perdón, he dicho guerrero, quería decir cuadrado, sí, cuadrado, nuestro personaje es un cuadrado que se mueve libremente por un mundo lleno de dragones con forma de pato y manejando una espada con forma de flecha, ¿o quizás sea una lanza? Y es que las limitaciones gráficas del juego son muchas, de hecho, más de uno será incapaz de disfrutar con él si se fija únicamente en este apartado.

Pero la grandeza de *Adventure* no se encuentra en los gráficos, ni tampoco en el sonido, que, por cierto, es nulo durante el transcurso de la aventura y se limita a una corta melodía cuando conseguimos completar el juego. La grandeza de *Adventure* se encuentra en los aspectos jugables, la posibilidad de explorar lugares secretos, de perderse en un laberinto, derrotar a dragones y, en definitiva, cumplir la misión para la que el héroe está predestinado… Durante el juego debemos utilizar varios objetos que encontraremos a lo largo de nuestro camino y que además podemos transportar: una espada, un imán, un puente, llaves, y, por supuesto, el cáliz dorado. Pero deberemos utilizar bien nuestra inteligencia, ya que no podemos transportar más de una cosa a la vez, lo que nos obligará a volver sobre nuestros pasos y recoger algunos objetos en más de una ocasión. Por lo demás, el control de nuestro personaje-cuadrado es inmejorable.

Adventure también es pionero en poseer el primer secreto escondido en un

videojuego. La razón es que su creador, Robinett, ocultó su nombre en una de sus pantallas debido a que Atari no permitía que los programadores y diseñadores aparecieran en los créditos de los títulos que esta publicaba. Cuando la compañía estadounidense se dio cuenta de que el nombre del programador se encontraba en el juego, ya era demasiado tarde: *Adventure* ya había sido distribuido de manera masiva.

Adventure dispone además de tres niveles de dificultad en los que la disposición de los objetos y el mapa cambia en cada uno de ellos. Si bien el primer nivel es bastante sencillo y se puede superar sin apenas complicaciones, la dificultad de los otros dos niveles es bastante elevada, por lo que tenemos diversión para rato en el que posiblemente es el mejor videojuego de la consola Atari 2600.

6

Space Invaders

Fecha de creación: 1978
Desarrollador: Taito
Distribuidor: Midway
Género: Marcianitos
Plataforma: Arcade

Obra de Tomohiro Nishikado, *Space Invaders* es uno de los videojuegos más importantes e influyentes de la historia. Su programación comenzó en 1977 inspirado en *Breakout*, en parte por el gran éxito que esta recreativa estaba cosechando en Japón, aunque la idea era hacer un juego de disparos con objetivos móviles. En las primeras pruebas realizadas durante su desarrollo los objetivos a los que había que disparar eran soldados, tanques y aviones, pero una película cambiaría la idea inicial de Nishikado y estos serían sustituidos por distintos tipos de alienígenas…, y es que *La guerra de las galaxias* ha sido una fuente de inspiración constante para los videojuegos desde su estreno en 1978.

El objetivo de *Space Invaders* es bastante simple: manejamos un cañón que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y que puede moverse horizontalmente hacia la izquierda y hacia la derecha. Nuestra misión es destruir a todos los invasores extraterrestres que aparecen en la parte superior de la pantalla, que nos disparan constantemente y que poco a poco se acercan cada vez más rápido a nuestro cañón, finalizando la partida cuando uno de los invasores alcance nuestra posición o nos destruya.

El videojuego fue un éxito en Japón. Todo el mundo quería jugar al *Space Invaders*, y esto provocó tal escasez de monedas que el gobierno tuvo que aumentar el número de yenes en circulación; incluso había salones recreativos que abrieron únicamente para que la gente disfrutara de este juego. *Space Invaders* llegaría a Estados Unidos en 1980, donde su éxito continuó, y se podía encontrar en establecimientos como pizzerías o cafeterías, ya que cualquier lugar era bueno para colocar una máquina con el juego de moda.

Y es que *Space Invaders* fue toda una revolución, pues tenía hasta 55 invasores por pantalla, con cuatro diseños diferentes y 11 sonidos distintos. Pero la mayor novedad fue la inclusión de un sistema de puntuación, sistema que sería posteriormente añadido a toda recreativa que se preciara de serlo: el jugador disponía de tres vidas y la partida no terminaba hasta que todas eran agotadas, por lo que solo los mejores y más cualificados podrían poner su puntuación en la memoria de la máquina. Durante mucho tiempo este sería el mayor aliciente de las máquinas

recreativas, el afán de superación.

El éxito del juego motivó la creación de gran cantidad de *merchandising* y, cómo no, la aparición de las máquinas clónicas al no estar sujeto a *copyright*. Aun así, los ingresos generados hasta 2007 por *Space Invaders*, según Taito, ascendieron a 500 millones de dólares, lo que le ha permitido entrar en el *Libro Guinness de los récords*.

Y como detrás de un gran videojuego siempre hay historias increíbles, el caso de *Space Invaders* no podía ser diferente. Una de las más conocidas es aquella en que los habitantes de Mesquite, Texas, en su afán de proteger la moral y la mente de los más jóvenes, intentaron que el Tribunal Supremo declarase ilegales las máquinas de monedas. O aquella otra que cuenta que una chica robó 5000 dólares a sus padres para, según dicen, jugar al *Space Invaders*… Lo único seguro es que después de *Space Invaders* nada volvería a ser lo mismo.

7

Asteroids

Fecha de creación: 1979
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Destructor de meteoritos
Plataforma: Arcade

En 1961 Steve Russell, junto con otros alumnos del Instituto Tecnológico de Massachusetts, creó el primer videojuego computerizado de la historia, que fue implementado en un computador PDP-1 y titulado *Spacewar!* En dicho juego, dos contendientes se enfrentaban en una batalla espacial marcada por la limitación de munición y de combustible.

Pues bien, *Asteroids* es un videojuego inspirado directamente por *Spacewar!* en el que un jugador debe asumir el control de una nave espacial que se encuentra en mitad de un campo de asteroides. Por lo tanto, nuestra misión será destruir todos los meteoritos que rondan por la pantalla, y aunque para ello contaremos con munición infinita, la tarea no será nada fácil, ya que cada vez que disparemos a uno de los meteoritos este se dividirá en dos asteroides de tamaño más pequeño, y estos, a su vez, cuando sean alcanzados por otro impacto, se dividirán en dos meteoros de un tamaño aún menor, aumentando de esta forma el número de objetos en pantalla y las probabilidades de que nuestra nave sea alcanzada y explote. Si a todo lo anterior le añadimos que de vez en cuando aparecen unas naves enemigas que no pararán de dispararnos, obtendremos un videojuego que no nos deja un segundo de respiro.

Quizás lo primero que llame la atención en *Asteroids* sea su apartado gráfico, formado por vectores o líneas de color blanco que dan forma a todos los objetos que se mueven por la pantalla. Estos vectores crean formas simples que se mueven con mucha suavidad y que, unidos al fondo negro en que se desarrolla el juego, producen una sensación de estar realmente perdido en el espacio en medio de una lluvia de meteoros…, una ambientación simple pero efectiva.

En el control, *Asteroids* destaca por la utilización de tres botones: el primero de ellos es el botón de disparo, el segundo es el de propulsión de la nave, que cuenta con una sensación de ingravidez muy bien conseguida y gracias a la cual nos podremos sentir como si estuviéramos realmente flotando en el espacio, mientras que el tercer botón es para poder teletransportarnos a un lugar aleatorio de la pantalla e intentar huir cuando estemos rodeados de asteroides, aunque conlleva el peligro de poder caer en el interior de uno de ellos y ser destruidos.

La propia circuitería de *Asteroids* era la encargada de crear los sonidos. Si bien no

se puede decir que el juego tuviera música como tal, lo cierto es que hay una serie de ecos constantes que van acelerando poco a poco el ritmo, consiguiendo con ello que los momentos de silencio sean escasos. *Asteroids* mejoró el sistema de grabación de máximas puntuaciones visto en *Space Invaders*, permitiendo que el jugador que había conseguido un nuevo récord pudiera introducir sus iniciales, algo que se ha mantenido hasta el día de hoy en los arcades.

Asteroids fue un gran éxito debido a su gran calidad técnica, llegando a reemplazar a *Space Invaders* como rey de los salones recreativos; de hecho, la demanda era tan grande que algunas de las máquinas fueron entregadas con la cabina de otro juego de Atari llamado *Lunar Lander*, lo que permitió a *Asteroids* convertirse en el título más vendido de la historia de la compañía.

8

Pac-Man

Fecha de creación: 1979
Desarrollador: Namco
Distribuidores: Namco/Midway
Género: Laberintos, fantasmas y pastillas
Plataforma: Arcade

La década de los setenta llegaba a su fin y el mundo de los videojuegos parecía estar condenado a disfrutar únicamente con juegos relacionados con batallas espaciales y versiones del *Pong* cuando Tõru Iwatani, inspirándose en una pizza a la que le faltaba una porción, desarrolló este clásico que resultó un éxito instantáneo desde su lanzamiento en Japón y del que se pueden encontrar adaptaciones en prácticamente todos los sistemas y videoconsolas del mercado.

Conocido en España también como comecocos, su título original en japonés es *Puck-Man*, cuya expresión *puck* proviene de una onomatopeya japonesa que describe el sonido que hace la boca al abrir y cerrarse. Este título se modificó para el mercado internacional sustituyendo *puck* por *pac*, cuya pronunciación en inglés prácticamente no varía, posiblemente para evitar las bromas fáciles y obscenas que se podrían producir al asociar la palabra japonesa *puck* con la palabra inglesa *fuck*.

Pac-Man nos sitúa en un laberinto donde manejamos una especie de círculo amarillo con boca —de ahora en adelante Pac-Man— y nuestra misión es comernos todos los puntos amarillos que están dispersos a lo largo y ancho del laberinto para poder acceder al siguiente nivel. Para hacer el juego más interesante, en el centro del laberinto hay un habitáculo con cuatro fantasmas que intentarán atraparnos y quitarnos una de las tres vidas disponibles. Pero, para defendernos de ellos, cerca de las cuatro esquinas del laberinto podemos encontrar unos puntos más grandes que el resto y que hacen que los cuatro fantasmas se vuelvan azules, huidizos, y se produzca un cambio en los papeles, siendo nosotros quienes podremos engullir a los fantasmas. Si conseguimos atrapar a alguno de ellos, estos volverán al rectángulo central, aunque pasados unos instantes se reincorporarán a la caza de nuestro amigo amarillo.

Hay que destacar que el comportamiento de los fantasmas no es aleatorio, sino que cada uno sigue un patrón de movimiento que está asociado a su personalidad, lo cual se puede considerar una primera aproximación a la inteligencia artificial:

Fantasma rojo: su nombre en japonés es Oikake (perseguidor). Es el más agresivo y después de que Pac-Man coma un determinado número de puntos se volverá más rápido y peligroso.

Fantasma rosa: su nombre en japonés es Machibuse (que hace emboscadas). Siempre se mueve a la misma velocidad y siempre intenta rodear a Pac-Man para atraparle.

Fantasma azul: su nombre en japonés es Kimagure (inconsistente). Es el más impredecible de todos, pues ante las mismas situaciones suele tomar decisiones distintas.

Fantasma amarillo: su nombre en japonés es Otoboke (estúpido). Es el fantasma menos agresivo, ya que suele dar vueltas por el laberinto sin acercarse a Pac-Man.

El juego está compuesto por 255 niveles, todos iguales, en los que la única variación es su creciente dificultad. Teóricamente se puede llegar hasta el nivel 256, denominado nivel de pantalla partida, en el que la mitad derecha del laberinto aparece totalmente distorsionada, pero dicho nivel es injugable y, de hecho, nadie ha podido demostrar que lo haya superado.

9

Centipede

Fecha de creación: 1980
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Matainsectos
Plataforma: Arcade

El éxito de *Pac-Man* entre el público femenino que frecuentaba los salones recreativos de principios de los ochenta fue quizás el culpable de la creación del título que nos ocupa, ya que estamos ante el primer arcade diseñado por una mujer, Dona Bailey, que, junto a Ed Logg en la programación, crearon uno de los juegos más populares de principios de la década y que más éxito tuvieron entre las féminas: *Centipede*.

Realmente el concepto del videojuego es un tanto extraño, nos encontramos en un ¿campo de hongos?, nosotros nos situamos en la parte inferior de la pantalla y manejamos un extraño ¿insecto con ojos? que dispara como un poseso y que tiene libertad de movimientos hasta aproximadamente un cuarto del monitor. Nuestro objetivo es simple: disparar a los ciempiés que se acercan a través del campo de hongos y que intentan acabar con nosotros.

Hasta aquí todo hace suponer que nos hallamos ante un matamarcianos clásico como lo pueda ser *Space Invaders*, pero la realidad es que *Centipede* es bastante más que eso: los ciempiés, cada vez que son alcanzados en la cabeza, se dividen creando dos gusanos, mientras que si son alcanzados en el cuerpo aparecerá un nuevo hongo que para ser destruido necesita cuatro impactos. A su vez, cuantos más hongos haya en la pantalla, más difícil será acertar al ciempiés y más rápido descenderá este hasta la zona donde estamos situados, por lo que las posibilidades de que nos alcance serán mayores. Por si estos problemas no fueran suficientes, tenemos diferentes insectos que nos complicarán aún más las cosas:

Araña: se mueve rápidamente por la zona inferior de la pantalla y es muy peligrosa, pero también da muchos puntos extra si la matamos.

Pulga: deja nuevos hongos en su camino cuando en la zona cercana al jugador hay pocos.

Escorpión: envenena los hongos, y si el ciempiés toca uno de ellos, este irá directo a la zona del jugador.

De *Centipede* cabe destacar, aparte de unos gráficos muy coloridos, su acelerado

ritmo de juego, ya que los ciempiés y el resto de los insectos se desplazan a gran velocidad pantalla abajo… y los controles responden perfectamente, nuestro muñeco se desplaza también a gran velocidad y con solo pulsar el botón aparecen interminables ráfagas de disparos que hacen mantener un ritmo de juego rápido y creciente consiguiendo que esta aventura sea adrenalina pura. En el arcade original, para aumentar esta sensación, el manejo del insecto no se realizaba con un mando convencional, sino con un *trackball*, es decir, una esfera que debíamos girar con la mano para desplazarnos por la pantalla: 100% de jugabilidad.

10

Defender

Fecha de creación: 1980
Desarrollador: Williams Electronic
Distribuidor: Williams Electronic
Género: Protector antiinvasores
Plataforma: Arcade

No hace falta nada más que echar un vistazo a *Defender* para saber que no estamos ante un videojuego de naves más de principios de los ochenta. Uno de los motivos para poder realizar esta afirmación es que en *Defender* nos encontramos con un mundo completo en el que hay montañas, por el que nos desplazamos lateralmente en cualquier dirección y en el que ocurren cosas a pesar de que estas no se muestren en la pantalla. La segunda razón es su modo de control, algo que jugó en contra de *Defender* al principio, pero que con el paso del tiempo no ha hecho más que engrandecerlo.

Programado por Eugene Jarvis con un ordenador Motorola, fue él mismo quien diseñó el mundo horizontal y el concepto del juego: la Tierra está siendo invadida por naves extraterrestres que intentan abducir a la población, nuestra misión será no solo la de acabar con los invasores, sino también la de defender a los terrícolas y evitar así que la raza humana desaparezca. Para ello contamos con una nave equipada con rayos láser infinitos, tres bombas que destruyen a todos los enemigos que aparecen en la pantalla y la capacidad de teletransportarnos aleatoriamente por el escenario. También dispondremos de un radar en la parte superior de la zona de juego con el cual podremos ver dónde se encuentran los enemigos y si algún humano está siendo secuestrado.

En *Defender* podemos encontrar hasta seis tipos de naves alienígenas. Las más básicas son las que intentarán abducir a la población, por lo que debemos estar muy atentos, ya que si un humano es llevado a la parte superior de la pantalla, la nave alienígena mutará para convertirse en un enemigo aún más poderoso y difícil de derribar. Además, si toda la población muere o es abducida, el mundo será destruido y el juego se vuelve bastante más complicado. Por tanto, debemos estar atentos a los gritos de los humanos que tenemos que proteger: si uno de ellos es tomado por una nave alienígena, deberemos destruirla y tomar a la persona que acabamos de salvar para que no se estrelle contra el suelo…, una vez que tengamos al humano, solo nos queda devolverlo a tierra. Como se puede observar, no todo en *Defender* es disparar, hay que tener en cuenta gran cantidad de factores, por lo que la estrategia cobra vital importancia durante el juego.

Los controles de la máquina de *Defender* eran muy especiales, mientras que con la palanca controlábamos únicamente la altitud de nuestra nave, con un botón controlábamos la aceleración de la misma, otro botón servía para cambiar la dirección en que la nave avanzaba y otro más servía para disparar, un cuarto botón se utilizaba para lanzar las bombas, y un quinto y último era el encargado de lanzarnos al hiperespacio. En total, cinco botones y un mando, algo muy inusual en aquella época.

Pero *Defender* también tenía varios errores de programación debido, principalmente, a los altos requerimientos del juego en comparación con la capacidad que poseía el procesador que utilizaba, lo que provocaba ralentizaciones cuando había muchos enemigos en la pantalla o la imposibilidad de superar el millón de puntos, porque a partir de esta cifra se comenzaba desde 0.

11

Missile Command

Fecha de creación: 1980
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Escudo antimisiles
Plataforma: Arcade

A principios de los años ochenta, las relaciones entre EE UU y la URSS eran más tensas que nunca después del final de la Segunda Guerra Mundial. Los desfiles en la plaza Roja, el Muro de Berlín, el espionaje y el constante miedo a la posibilidad de una guerra nuclear son hechos que se vieron reflejados en los medios de comunicación, en el cine, la literatura, el cómic y, como no podía ser de otra forma, también en los videojuegos, cuyo mayor exponente de este triste periodo de la historia fue *Missile Command*.

La idea para la creación de este juego surgió de un artículo sobre satélites aparecido en una revista. Dicho artículo llegó a manos de Lyle Rains, codiseñador de *Asteroids* que, junto a Dave Threurer, comenzó a trabajar en la recreativa que en un principio se pensó en llamar *Armaggedon* debido a las pesadillas sobre holocaustos termonucleares que sufrió Threurer durante su desarrollo.

La trama de *Missile Command* es muy simple: seis ciudades están siendo atacadas por una lluvia de misiles y nosotros nos encontramos al mando de tres baterías antimisiles con las que debemos interceptar las bombas enemigas. Para cumplir con nuestra misión manejamos por medio de un *trackball* o esfera una única cruceta que sirve como punto de mira para todas nuestras torres de defensa, las cuales se encuentran una a cada lado y otra en el medio de la pantalla. Nuestro armamento no es ilimitado: en cada una de las torretas defensivas contamos con diez misiles, además tenemos la desventaja de que estas también pueden ser alcanzadas por el fuego enemigo y resultar destruidas, con lo que perderíamos gran parte de nuestra escasa munición. La partida termina cuando todas nuestras ciudades queden destruidas, momento en que el monitor mostrará un rotundo *The end* que, a diferencia del *Game over* tradicional del resto de las recreativas, consigue acentuar la sensación de exterminio que hemos sufrido en el juego. Para facilitarnos un poco las cosas, cada cierto número de puntos seremos recompensados con una nueva ciudad que se sumará a las que aún nos queden en pie, pudiendo llegar a superar el número inicial de seis ciudades.

Por supuesto, como era habitual en los títulos de la época, el juego no tenía fin, por lo que cada una de las fases era más complicada que la anterior y con más misiles

a batir que se movían a mayor velocidad. En las pantallas números 255 y 256, que son conocidas como «Ox Stages», la puntuación que obtenemos por derribar los objetivos es multiplicada por 256, por lo que superar el millón de puntos no es difícil una vez llegamos a este nivel. Pero también hay un fallo de programación gracias al cual, cuando conseguimos 810 000 puntos, el número de ciudades que debemos defender aumenta a 150, por lo que nos podíamos pasar horas y horas disfrutando de este adictivo videojuego.

En 1983, tres años después de la aparición de *Missile Command*, Ronald Reagan propondría la Iniciativa de Defensa Estratégica (IDE), un sistema antimisiles que fue más conocido popularmente como «Guerra de las galaxias», ¿simple coincidencia?

12

Donkey Kong

Fecha de creación: 1981
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Gorilas y barriles
Plataforma: Arcade

Nintendo era poco más que una pequeña empresa familiar dedicada a la fabricación de naipes cuando en 1977 lanzó su primera consola casera con el nombre de Color TV Game 6, que contenía seis versiones diferentes del videojuego más deseado del momento, el *Pong*. No sería hasta 1979 cuando Nintendo alcanzó su primer éxito en el mundo de las máquinas recreativas con *Radar Scope*, un videojuego que tenía como referente al mítico *Space Invaders* y que gozó de un éxito considerable en Japón.

Al año siguiente Nintendo decidió lanzar *Radar Scope* en Estados Unidos y para ello envió 3000 unidades de estas recreativas a Norteamérica con la firme intención de repetir el éxito conseguido en el país del Sol Naciente, pero el videojuego fue ignorado por el público y Nintendo se encontró en una difícil situación: tenía 3000 máquinas que nadie quería y Nintendo América se hallaba al borde de la quiebra. Finalmente, el presidente de la compañía, por aquel entonces Hiroshi Yamauchi, decidió programar un nuevo videojuego que utilizase el *hardware* de *Radar Scope* para poder instalarlo en las recreativas que Nintendo América tenía en el almacén. El encargado de tan difícil cometido fue un joven llamado Shigeru Miyamoto, que había participado en la creación de la recreativa.

Nintendo tenía la intención de comprar los derechos de *Popeye* y utilizar sus personajes en el nuevo videojuego, por lo que este comenzó a ser diseñado teniendo en mente esos caracteres. Pero al final no hubo acuerdo con los propietarios de los derechos del marinero y los protagonistas de la aventura fueron rediseñados sin cambiar el estilo del juego. Así fue como nació un gorila que Miyamoto bautizó como Donkey Kong y los otros dos personajes protagonistas, Pauline, la chica secuestrada, y un carpintero bigotudo llamado Jumpman cuya misión es la de esquivar barriles, subir escaleras y saltar bolas de fuego hasta alcanzar la posición en que se encuentra Pauline para rescatarla de las garras del temible gorila Donkey Kong. Todo ello a través de cuatro niveles diferentes y con escenas animadas que narraban lo que sucedía durante el desarrollo de la aventura.

Mientras que la música fue compuesta por el propio Miyamoto usando un teclado electrónico, el diseño de los personajes se vio limitado por la tecnología de la época:

la sonrisa de Jumpman fue sustituida por un bigote, el pelo, que fue imposible de animar, fue cubierto por una gorra, y para marcar más los movimientos de los brazos se pintaron de azul las mangas y de blanco los guantes. A pesar del excelente resultado final a Nintendo America no le entusiasmó el nuevo juego: era demasiado diferente a lo que triunfaba por aquel entonces en los salones recreativos del país, pero tras cambiar de nombre a Jumpman por el de Mario, el juego fue lanzado al mercado en 1981.

Donkey Kong fue un gran éxito, y en junio de 1982 Nintendo había vendido 60 000 unidades y tenía unos beneficios de 140 millones de euros, todo ello en un solo año. Las continuaciones no tardaron en llegar, en la segunda de ellas encontramos a Mario, por primera y única vez, en el papel de villano.

13

Frogger

Fecha de creación: 1981
Desarrollador: Konami
Distribuidores: Sega/Gremlin
Género: Rana en apuros
Plataforma: Arcade

Para hallar el origen de *Frogger* debemos remontarnos diez años atrás en el tiempo y viajar hasta la Universidad de Washington, donde el departamento de Psicología realizaba estudios sobre la memoria humana a corto plazo con una computadora IMLAC PDS-1 y un juego llamado *Freeway*.

Años más tarde Konami recogió el concepto de *Freeway* y creó *Highway Crossing Frog,* cuyo título sería acortado posteriormente a *Frogger,* una aventura que es considerada como uno de los videojuegos clásicos más importantes debido a la novedad de su temática y a su sistema de juego.

El objetivo de *Frogger* es sencillo, debemos ayudar a una rana a llegar a su hogar superando un montón de peligros antes de que el tiempo establecido llegue a su fin. La rana comienza el juego en la parte inferior de la pantalla y el primer obstáculo que nos encontramos es una carretera que cruza horizontalmente el monitor y por la que constantemente transitan, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, diferentes tipos de vehículos a motor, desde coches hasta tractores o camiones. Una vez que nuestra rana supere este obstáculo, disfrutaremos de un espacio en mitad del monitor en el que estaremos a salvo…, pero aún nos quedará por superar un río surcado por troncos que navegan a diferentes velocidades, tortugas que se hunden en el agua y cocodrilos que pretenden zamparnos como aperitivo. Al final del río se encuentran cinco refugios, a cada uno de los cuales debemos llevar una rana para superar un nivel.

El motivo de que este título triunfara en las salas recreativas es lo divertido y adictivo que resulta, y la causa principal de esa adicción es la sobresaliente jugabilidad de *Frogger,* ya que únicamente necesitamos un mando para su control, nada de botones. Esto no significa que el resto de los apartados técnicos estén descuidados, de hecho, los gráficos son más que notorios, sobre todo gracias a la variedad de vehículos y la cantidad de elementos diferentes que aparecen en la pantalla, así como su colorido.

Pero si hay algo característico en *Frogger* es sin duda su sonido, en el que encontramos unas melodías muy divertidas, como la del comienzo del juego, sacada de una canción infantil japonesa titulada *Inu No Omawarisan* (El perro del policía),

además de tener unos efectos sonoros brillantes entre los que hay que mencionar el croar de nuestra rana. *Frogger* es, sin duda alguna, una de las recreativas más importantes, influyentes y divertidas de la historia.

14

Galaga

Fecha de creación: 1981
Desarrollador: Namco
Distribuidores: Midway/Namco
Género: Destructor de kamikazes
Plataforma: Arcade

Galaxian fue un videojuego lanzado en 1979 que continuaba el estilo de juego creado a partir de *Space Invaders*. Su aparición resultó un éxito, ya que dio un giro a todo lo visto anteriormente debido a la eliminación de los escudos de protección y a la incorporación de invasores kamikazes que se lanzaban contra la nave del jugador, dando como resultado un juego exigente y complicado.

Su continuación, *Galaga*, apareció dos años más tarde con la difícil misión de superar a su predecesor, algo que consiguió sobradamente al resultar superior en todos sus aspectos, a pesar de lo cual nunca llegaría a vender tantas unidades de máquinas recreativas como *Galaxian*.

Nada más comenzar a jugar a *Galaga* nos llevamos una sorpresa debido a que la típica alineación de enemigos que debemos destruir no surge directamente en la pantalla, sino que estos van apareciendo en formaciones que revolotean alrededor de nuestra nave, por lo que nunca sabremos de dónde vendrá el próximo ataque. Pero esta no es la única novedad; otra de las más llamativas son los denominados «Boss Galaga», naves enemigas que necesitan dos impactos para ser destruidas y que pueden secuestrar nuestra nave cuando utilizan su rayo tractor, de forma que perderemos una vida y ellos podrán manejar/usar nuestra nave para atacarnos. Pero no todo son malas noticias, ya que ahora tenemos la capacidad de lanzar dos misiles consecutivos en lugar de uno como ocurría en *Galaxian*, y también de rescatar a nuestra nave secuestrada cuando destruyamos al «Boss Galaga» que nos la arrebató, con lo cual manejaremos dos naves a la vez y nuestro poder destructivo será el doble.

Otra novedad notoria en el juego son las fases de bonus, algo no muy común en los videojuegos de la época. En ellas, nuestros enemigos saldrán en diferentes formaciones por distintas zonas de la pantalla, siendo nuestra misión destruir el mayor número posible de alienígenas.

Técnicamente destacan los diseños de las naves, todas ellas con forma de insectos, y algunas de las cuales cambian de forma durante las partidas, como la que manejamos. En el aspecto sonoro destaca la melodía del comienzo de fases, si bien se echa en falta algo de sonido durante el juego, aparte de los efectos sonoros de disparos y explosiones, los cuales cumplen su misión a la perfección.

Todas las novedades comentadas, unidas a su sobresaliente calidad técnica, hicieron de *Galaga* el mejor juego de naves del momento, un honor que mantendría durante largo tiempo.

15

Dig Dug

Fecha de creación: 1982
Desarrollador: Namco
Distribuidores: Namco/Atari
Género: Inflador de monstruos
Plataforma: Arcade

Al pobre Taizo Hori se le ha llenado el jardín de monstruos y debemos ayudarle a acabar con ellos… ¿Cómo…?, ¿que no sabes quién es Taizo Hori…?, quizás si te digo que su nombre proviene de la frase en japonés «Horitai zo», que significa «¡Quiero cavar!», ya sepas de qué videojuego estamos hablando; se trata, ni más ni menos, de *Dig Dug*.

Tras el éxito internacional cosechado con *Pac-Man*, la compañía Namco decidió desarrollar otro juego basado en el aún poco explotado género de los laberintos, pero esta vez decidieron no utilizar un modelo de laberinto prediseñado, de tal forma que idearon en *Dig Dug* un sistema en el que el propio jugador es quien debe crear sus propios laberintos para llegar hasta los enemigos y acabar con ellos.

Las habilidades de *Dig Dug* son únicamente dos. La primera de ellas es la habilidad de excavar, de esta forma es como avanzaremos por la pantalla, creando nuestros propios caminos mediante túneles para alcanzar a los enemigos, que son de dos tipos: los Pookas, con aspecto de tomates con ojos, y los Fygars, que son pequeños dragones escupefuegos. La segunda habilidad con que cuenta nuestro protagonista es la de poder inflar a sus enemigos, de esta forma, tras cuatro pulsaciones de botón, estos explotarán y serán eliminados. Pero esta no es la única forma de acabar con nuestros adversarios, ya que también podremos utilizar las rocas que encontremos en cada una de las fases para aplastarlos, y aunque este sea un método más complicado que el anterior, tiene su merecida recompensa, ya que la puntuación que recibiremos por acabar con ellos será mayor… y con la segunda roca lanzada en una misma fase aparecerá una fruta en medio de la pantalla que nos recompensará con más puntos aún.

Con estos métodos deberemos acabar con todos los Pookas y Fygars de cada fase —ojo, porque el último de ellos siempre intentará huir por la esquina superior izquierda del monitor—, y cuando lo consigamos obtendremos una nueva flor en nuestro jardín, y así sucesivamente, hasta alcanzar el nivel 255, ya que al igual que sucedía en *Pac-Man* el nivel 256 resulta injugable.

Para el desarrollo de este videojuego Namco utilizó el mismo *hardware* que en *Galaga*, y para su distribución, en lugar de la compañía Bally Midway, que fue la

encargada de distribuir *Pac-Man*, eligieron a Atari, que consiguió que *Dig Dug*, a pesar de contar con una propuesta sencilla, se convirtiera en un éxito en los salones recreativos del momento y pasara a ser convertido para la mayoría de los sistemas de entretenimiento caseros de la época. Pero el éxito de *Dig Dug* no fue algo temporal, pues todavía hoy está considerado como uno de los diez arcades más populares de la historia según la web Killer List of Videogames, y se pueden encontrar versiones para la mayoría de las videoconsolas y teléfonos móviles actuales.

Gráficos coloridos, jugabilidad sobresaliente y una música muy simpática que suena únicamente cuando movemos al protagonista hacen de *Dig Dug* uno de los videojuegos más divertidos, queridos y recordados por los jugadores de medio planeta.

16

Pole Position

Fecha de creación: 1982
Desarrollador: Namco
Distribuidores: Namco/Atari
Género: Carreras de F1
Plataforma: Arcade

¿Te has preguntado alguna vez si es difícil conducir un Fórmula 1? Para la mayoría de los mortales esta era una pregunta sin respuesta hasta la aparición de *Pole Position*, sin duda el mejor y más real videojuego de carreras de su época.

En *Pole Position* nos ponemos al mando de un F1 para recorrer el circuito de Fuji en una prueba clasificatoria que debemos superar con éxito. Una vez superada dicha prueba, que determinará la posición que ocuparemos en la parrilla de salida, se celebrará el campeonato.

A pesar de que únicamente podemos disputar carreras en un único circuito, *Pole Position* fue un éxito en los salones recreativos de todo el mundo. La razón principal es su apartado gráfico, que sobrepasaba todo lo visto hasta entonces tanto en calidad como en sensación de velocidad, gracias al uso de una visión trasera-superior del vehículo que continúa utilizándose actualmente en la mayoría de los videojuegos de coches. El resto de los apartados técnicos también poseen la misma calidad; en el apartado sonoro destaca el sonido del motor de nuestro bólido y en el jugable, gracias a la incorporación de dos marchas, se consiguió obtener un gran control sobre la velocidad y la aceleración del vehículo.

Como aspecto curioso hay que mencionar las vallas publicitarias que aparecen a ambos lados de la pista, que hacen referencia a grandes marcas comerciales conocidas por todos, y la extensa campaña publicitaria que se montó para la promoción de la conversión de *Pole Position* en los sistemas caseros de Atari, que contaba con un divertidísimo anuncio para televisión de más de un minuto y medio de duración.

17

Robotron 2084

Fecha de creación: 1982
Desarrollador: Vid Kidz
Distribuidor: Williams Electronics
Género: Acción sin tregua
Plataforma: Arcade

La desarrolladora de videojuegos creada por Larry DeMar y Eugene Jarvis, que ya había realizado otros títulos para Williams Electronics, como una continuación de *Defender* llamada *Stargate*, fue la encargada de la creación de *Robotron 2084*, más conocido como *Robotron*.

Para su realización fueron necesarios seis meses de trabajo durante los cuales Jarvis y DeMar se preocuparon de ofrecer al jugador no solo un juego de acción, sino de dotar a la aventura de un alto componente táctico añadiendo la posibilidad de rescatar humanos —como ya ocurría en *Defender*— y creando una gran cantidad de enemigos diferentes, con distintos tipos de inteligencia, habilidades y ataques.

Inspirado en el libro *1984*, de George Orwell, *Robotron* nos sitúa en un futuro aún más lejano, en el año 2084, cuando los robotrons, computadoras creadas para ayudar a los seres humanos, intentan tomar el control de la Tierra y exterminar a todos sus habitantes. Nosotros tomamos el papel de un humano con poderes especiales que intentará salvar al resto de los habitantes del planeta enfrentándose, en oleadas de ataques que no tienen fin, a los distintos tipos de robots y rescatando al mayor número posible de humanos. La perspectiva del juego es superior o cenital, con el carácter del jugador en el medio de la pantalla y con decenas de enemigos rodeándole, lo que hace que la sensación de angustia y presión sean considerables.

El control de nuestro personaje se realizaba mediante un revolucionario sistema consistente en dos palancas de dirección: la que se situaba a la izquierda servía para desplazar al personaje, y la situada a la derecha era para controlar la dirección de disparo. Este sistema fue ideado por Eugene Jarvis al dañarse una de las manos y se basó en el control del videojuego *Berzerk*; para ello, durante la elaboración del juego, creó un prototipo uniendo dos controles de Atari 2600 a un panel del control. El resultado fue más que satisfactorio, ya que, además de dotar al personaje de una libertad de movimientos extraordinaria y una gran precisión, consiguió que la experiencia de juego fuera muy intensa, lo que unido a la acción sin tregua que posee *Robotron 2084* fueron las razones de su éxito.

Robotron utilizaba un coprocesador para la creación de los elementos y efectos gráficos que servían de apoyo al procesador principal debido a la gran cantidad de

enemigos que aparecían simultáneamente en la pantalla. Esto era necesario a pesar de la simplicidad gráfica: unos diseños sencillos que se movían sobre una pantalla negra que ayudaba a diferenciarlos. El éxito que supuso *Robotron 2084* tanto en las salas de juegos, donde se llegaron a vender 19 000 máquinas, como en sus versiones domésticas, hizo que Jarvis planease la creación de una secuela…, pero entonces llegó la crisis de los videojuegos de 1983, dando al traste la posibilidad de una continuación.

En 1990 el propio Jarvis diseñaría la recreativa *Smash TV* utilizando el mismo sistema de juego, pero volviéndolo mucho más salvaje a nivel gráfico, ya que los desmembramientos eran una constante a lo largo de la aventura.

18

Dragon’s Lair

Fecha de creación: 1983
Desarrollador: Advanced Microcomputer Systems
Distribuidores: Cinematronics/Taito
Género: Animación
Plataforma: Arcade

Nuestro nombre es Dirk el Osado y nuestra misión es rescatar a la princesa Daphne, y para ello deberemos sortear mil y una trampas, introducirnos en el interior del castillo del poderoso mago y derrotar, en un duelo a muerte, al malvado dragón Singe. Vale, quizás la historia no sea nada original, pero es la excusa perfecta para pasar un gran rato jugando al sorprendente *Dragon’s Lair*.

Y es que, reconozcámoslo, la mayoría —por no decir todos— de los videojuegos aparecidos durante la primera mitad de los años ochenta tenían un potencial gráfico bastante limitado. De hecho, la tecnología de aquel momento resultaba una traba muy grande para los diseñadores y desarrolladores, que debían recurrir al ingenio para poder sortear la baja potencia, resolución, o la escasa cantidad de imágenes por segundo que los sistemas de aquella época eran capaces de reproducir. Pero entonces llegó el Laserdisc —LD—, el primer sistema de almacenamiento en disco óptico, que tenía 30 centímetros de diámetro y estuvo disponible en el mercado a partir de 1978, cinco años antes de la aparición del cedé… y *Dragon’s Lair* fue uno de los primeros videojuegos en utilizar este sistema de almacenamiento como soporte.

Un presupuesto de un millón de dólares y siete meses de trabajo, sumados a la utilización del LD, se notan muy especialmente en el apartado visual que tiene el juego y que no fue superado hasta muchos años después, de hecho, aún hoy sigue sorprendiendo que una aventura que tiene más de 25 años pueda derrochar tanta calidad gráfica. Las animaciones de Dirk, así como los diseños de personajes y escenarios, son increíbles: un equipo dirigido por Don Bluth —ex animador de Disney— trabajó en este apartado y eso aún se nota. *Dragon’s Lair* también destaca por la utilización de voces digitalizadas, para las cuales se utilizaron a los propios animadores debido a la falta de presupuesto para contratar actores profesionales, excepto en la voz del narrador, que es la del actor Michael Rye. Pero el LD también es el culpable del punto débil de *Dragon’s Lair*, y es que, a pesar de que es un juego divertido a más no poder, lo cierto es que la mecánica se limita únicamente a indicar, en el momento adecuado, la dirección en que nuestro héroe debe moverse o utilizar la espada, poniendo a prueba constantemente nuestro reflejos.

Dragon’s Lair tiene también el dudoso honor de ser la primera recreativa en la

que una partida costaba 0,50 dólares, el doble de lo normal, quizás debido a la utilización del LD, un sistema que originariamente había sido creado para la reproducción de películas y que para la reproducción del videojuego debía estar constantemente buscando datos en sus diferentes pistas. Y esto, unido a la cantidad de horas que la máquina estaba en funcionamiento y a lo popular que era este título, provocaba que el lector necesitara constantes reparaciones.

19

Spy Hunter

Fecha de creación: 1983
Desarrollador: Bally Midway
Distribuidor: Bally Midway
Género: Persecuciones 007
Plataforma: Arcade

Persecuciones, tiros y velocidad es la fórmula de diversión propuesta por *Spy Hunter*, un videojuego de conducción aparecido en el año 1983 que resultó todo un éxito y en el que debemos asumir el papel de un espía que conduce un sofisticado automóvil.

Diseñado por George Gomez, *Spy Hunter* se desarrolla desde una vista aérea y nuestra misión es la de avanzar por una autopista destruyendo todos los vehículos enemigos posibles sin causar daños a los vehículos civiles. Para ello conducimos un coche ficticio con dos velocidades, el G-6155 Interceptor, cuyo nombre deriva de la fecha del cumpleaños de Gomez, y está basado en el chevrolet Camaro Z28. Una de las bazas con que cuenta *Spy Hunter* es la variedad de armas y maneras de acabar con los enemigos, ya que no solo disponemos de dos metralletas con munición infinita, sino que también podemos utilizar otros métodos para acabar con ellos, como echarlos de la carretera o utilizar armas especiales que nos serán suministradas por un camión que aparece de vez en cuando durante el juego y en el que deberemos subirnos para que el armamento sea equipado en nuestro coche.

El juego es todo un alarde de calidad gráfica, con una sensación de velocidad muy bien conseguida. La variedad de vehículos que aparecen en la carretera también es digna de mención, ya que podemos encontrar motocicletas y coches de color rosa y azul claro conducidos por gente común, además de los coches azul oscuro conducidos por nuestros enemigos. Estos últimos tienen diferentes modelos según su táctica de ataque, unos intentarán chocar con nosotros y sacarnos de la carretera, otros abrirán fuego contra nosotros de forma indiscriminada y otros serán inmunes a nuestras balas. También aparecerán enemigos en forma de helicópteros que nos bombardearán y que únicamente podremos eliminar lanzándoles misiles. Otra cuestión destacable desde el punto de vista gráfico son los cambios que se producen en el escenario al entrar en un nuevo territorio, como la aparición de vegetación o de nieve, además de la posibilidad de que nuestro vehículo se transforme en una lancha cuando llegamos a zonas acuáticas.

Pero quizás el aspecto más destacable y polémico de *Spy Hunter* sea su música. En las primeras versiones de la recreativa se utilizó el tema de las películas de James Bond de Monty Norman, pero el no poseer los derechos de dicha melodía obligó a

Bally Midway a utilizar la música de la serie de televisión *Peter Jun*, escrita por Henry Mancini, y que resulta un lujo para nuestros oídos.

En el momento de su lanzamiento se utilizaron dos tipos diferentes de máquinas recreativas: la versión más común era la estándar, compuesta por un mueble vertical en donde se jugaba de pie, que era el utilizado en la mayoría de los arcades de la época, mientras que la otra versión, menos común pero mucho más impactante, simulaba estar en el interior de un vehículo, con un volante futurista desde el cual podíamos activar todas las armas secretas, además de tener una palanca para el control de las marchas y un pedal para la aceleración.

20

Star Wars

Fecha de creación: 1983
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Piloto de Ala-X
Plataforma: Arcade

Corría el año 1977 cuando el director y guionista George Lucas sorprendió al mundo con *La guerra de las galaxias*, una de las películas más influyentes de los últimos treinta años y cuyo éxito fue inmediato. Desde su estreno el director se aseguró que la película tuviera una gran cantidad de *merchandising* asociado al nuevo universo que acababa de crear, y así surgieron enormes cantidades de muñecos, cómics, coleccionables y un largo etcétera, pero no fue hasta 1983 cuando apareció la máquina recreativa basada en la película.

En este videojuego controlamos un Ala-X y asumimos el papel de Luke Skywalker, el protagonista de la película, quien debe destruir el arma definitiva del Imperio Galáctico, la temida Estrella de la muerte. Para conseguirlo, el juego se divide en tres fases: en la primera nos encontramos alrededor de la Estrella de la muerte y, a diferencia de otros títulos de naves, no tendremos que destruir a todos los enemigos que nos salgan al paso, sino que nuestro objetivo es llegar sanos y salvo a la segunda fase del juego. En esta segunda fase nos hallamos en la superficie de la Estrella de la muerte, nuestra misión aquí será esquivar los rayos láser que nos disparan desde las torres de defensa y llegar al escenario final, en el que deberemos usar la Fuerza para destruir, con un disparo certero, la poderosa y temible arma del Imperio. Como suele suceder en los videojuegos de esta época, una vez superadas las tres fases que componen el juego, este vuelve a comenzar desde el principio con una dificultad aún mayor.

Hay varias razones que explican el gran éxito que tuvo este videojuego en su momento, aun a pesar de su corta duración y lo repetitivo que nos pueda resultar hoy día. Una de ellas es sin duda el apartado gráfico, extraordinario para la época, debido a la utilización de vectores con los que se consiguió desarrollar un entorno en tres dimensiones realmente asombroso y pocas veces visto hasta entonces…, aunque ahora se vea falto de texturas y un abuso en el uso de fondos negros. Igual de sobresaliente era su apartado sonoro, en el que además de la música de la película se utilizaron voces digitalizadas de los propios actores, por lo que podemos escuchar durante la partida a Luke Skywalker, a Darth Vader o los gritos del poderoso Chewbacca.

Pero lo que supuso todo un acierto por parte de Atari fue el diseño de la propia recreativa, totalmente decorada con imágenes de la película y con unos controles que simulaban estar en el interior de la cabina de un Ala-X, el punto final perfecto para un videojuego que marcó una época y que está considerado, aún hoy, como uno de los arcades más importantes y novedosos de su tiempo.

Como se puede suponer, el gran éxito de la recreativa de *Star Wars* hizo posible la aparición de dos continuaciones basadas en las respectivas películas de la saga galáctica: *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*. Estos tres títulos fueron incluidos como extras en el videojuego *Rogue Squadron III: Rebel Strike*, de GameCube.

21

Circus Charlie

Fecha de creación: 1984
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Circense
Plataforma: Arcade

El circo, el mayor espectáculo del mundo; no puede haber mejor escenario para un videojuego de plataformas muy especial. En él controlamos a Charlie, un payaso que debe completar seis pruebas de diferente grado de dificultad para conseguir el mayor premio imaginable: el aplauso del público.

Se lanzaron dos versiones diferentes de *Circus Charlie* para los salones recreativos: en la primera de ellas había que completar las pruebas siguiendo un orden establecido de menor a mayor dificultad, mientras que la segunda versión iba un paso por delante al ser el propio jugador quien debía escoger la prueba que deseara realizar. Gracias a esto no nos encontrábamos limitados por un orden preestablecido en la realización de las pruebas, pudiendo elegir en primer lugar los eventos más complicados para terminar por los más sencillos o intercalarlos según nuestro deseo, lo que suponía una primera aproximación a la no linealidad en el desarrollo de un videojuego. Dichas pruebas, ordenadas de menor a mayor dificultad, son:

Aros de fuego: es la prueba más sencilla. En ella, Charlie debe lanzarse a través de aros de fuego mientras monta en un león, pero no todo se limita a esto, ya que también hay en el suelo vasijas con fuego que deberá saltar.

Monos: ahora nuestro protagonista debe demostrar su habilidad caminando por una cuerda floja mientras aparecen unos monos que deberá esquivar.

Trampolines: en esta prueba, Charlie se subirá sobre unos trampolines en los que no parará de rebotar cada vez más alto; nosotros le moveremos hacia la izquierda o hacia la derecha en el momento oportuno esquivando el fuego y los cuchillos de los malabaristas. Más complicado de lo que parece.

Balones: esta vez nuestro payaso deberá montarse en una enorme pelota sobre la que podrá caminar, mientras que por el otro lado aparecerán aún más balones sobre los que saltar o montarse, según la situación, sin perder el equilibrio.

Montar a caballo: Charlie estará de pie sobre el lomo de un caballo; en este caso aparecerán diferentes plataformas sobre las que puede rebotar a lo largo de la prueba.

Trapecio: la prueba más complicada de todas, ya que debemos controlar no solo la fuerza del balanceo del trapecio en que estamos, sino también el movimiento de

balanceo del siguiente trapecio. Muy, pero que muy difícil.

Una vez superadas todas las pruebas, podremos repetirlas con una dificultad mayor, y por si esto fuera poco, tras completar diez eventos aparecerá uno extra, similar a la prueba del trampolín, en el que deberemos esquivar delfines asesinos. Pero *Circus Charlie* no solo dispone de una increíble variedad de pruebas y de una dificultad muy alta que supone todo un desafío para los más atrevidos, también posee un detallado aspecto visual, con animaciones cuidadas, gran variedad de elementos y un colorido digno del mundo del circo. En el sonido destacan sus alegres melodías circenses y sus efectos especiales que nos deleitarán con el aplauso del público al superar cada una de las pruebas.

22

Elite

Fecha de creación: 1984
Desarrolladores: David Braben e Ian Bell
Distribuidores: Acornsoft/Firebird
Género: Libertad intergaláctica
Plataforma: PC

Ian Bell y David Braben se conocieron en el Jesus College de Cambridge cuando ambos estaban trabajando en proyectos distintos. Bell lo hacía en un proyecto llamado *Freefall* y Braben estaba escribiendo un videojuego llamado *Fighter*, ambos trabajos compartían ideas similares, por lo que decidieron aunar sus esfuerzos en la creación de *Elite*. Fueron necesarios dos años para completar el juego totalmente, periodo durante el cual Acornsoft se dedicó a la promoción y elaboración de una caja para el juego bastante especial que, además del manual de vuelo y un póster, incluía una novela de Robert Holdstock titulada *The Dark Wheel*, que transcurría en el mismo universo que *Elite*.

Inspirado en fuentes tan dispares como *2001: Una odisea del espacio*, *Star Wars*, *Guía del autoestopista galáctico* y *Battlestar Galáctica*, todas ellas grandes obras de ciencia ficción, no es de extrañar que el resultado sea el mejor simulador intergaláctico jamás creado. Durante el juego asumimos el papel del comandante Jameson, que se encuentra en órbita alrededor del planeta Lave. Al comienzo poseemos una nave Cobra Mark III con el depósito lleno de energía y armada con rayos láser y tres misiles, además de 100 créditos espaciales. Esta cantidad de dinero la podemos aumentar de muy diferentes formas y podremos hacer mejoras a nuestra nave, comprar más armamento o equiparla con sistemas que faciliten el aterrizaje en las plataformas Coriolis, entre otras muchas cosas.

Y es que *Elite* es un universo abierto en el que podemos desplazarnos a nuestro antojo a través de las ocho galaxias existentes, cada una de las cuales tiene 256 mundos, lo que supone un total de más de 2000 planetas por explorar. Cada uno de los planetas es único y tiene sus propias características, sus propios sistemas de gobierno y distintos sistemas económicos, lo que nos permitirá comprar a un precio bajo en un planeta y vender a un precio más alto en otro. Pero debemos tener cuidado a la hora de hacer negocios y andarnos con mucho ojo al atacar a las naves que se crucen en nuestro camino porque el universo en el que transcurre la aventura responderá ante nuestras acciones: no todas las formas de ganarnos la vida son legales y podemos ser declarados en busca y captura y perseguidos por la policía galáctica… o por piratas. Como se puede desprender de todo lo anterior, *Elite* es un

juego profundo al que deberemos dedicar bastante tiempo para poder exprimir al máximo todo su potencial. Quizás os preguntéis cuál es el objetivo último de esta enorme aventura: alcanzar el grado máximo de puntuación para un piloto, es decir, el rango de Élite.

Además de todo lo anterior, *Elite* maravilló en su momento por disponer de unos gráficos en tres dimensiones nunca antes vistos en los ordenadores caseros, con gran cantidad de detalles y una gran variedad de naves.

La influencia de este título en videojuegos posteriores es innegable y existen conversiones para prácticamente todos los ordenadores que se pueden descargar de forma gratuita desde la página web de su autor, Ian Bell.

23

Marble Madness

Fecha de creación: 1984
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Paranoia en mármol
Plataforma: Arcade

La crisis de los videojuegos estaba llegando a su fin cuando Atari se centró en la creación de títulos que ofrecieran algo especial a los jugadores, por lo que empezó a promover las recreativas multijugador, y que supusieran una nueva experiencia en el control. Partiendo de estas premisas, Mark Cerny, que contaba solo con diecisiete años de edad, comenzó a diseñar lo que sería su primer título y su obra maestra: *Marble Madness*, la locura de mármol.

La inspiración de Cerny para la creación de este videojuego está basada en la obra artística de M. C. Escher, así como en los juegos de carreras y el minigolf. Por lo que se puede entender de tan dispares influencias, *Marble Madness* no es un título al uso, ya que en él debemos guiar una canica a través de seis recorridos que aúnan plataformas, laberintos, obstáculos y diferentes tipos de enemigos antes de que el tiempo disponible para alcanzar la meta finalice. Al concluir con éxito los seis circuitos de los que consta el juego disfrutaremos de una pantalla de felicitación, por lo que se puede decir que *Marble Madness* es el primer videojuego con un «final real»…, pero tampoco hay que olvidarse de la posibilidad de que dos jugadores simultáneos compitan en una carrera.

Marble Madness tiene un apartado visual muy especial, con seis circuitos totalmente diferentes diseñados de forma minimalista, la mayoría de los cuales incluyen elementos que no se vuelven a repetir en el resto de las fases. Además es el primer videojuego de la historia con seudográficos en tres dimensiones, lo que demostró que Atari disponía de un *hardware* superior al de la mayoría de las compañías del momento. *Marble Madness* fue también la primera recreativa que tuvo sonido estereofónico real para el que se compusieron seis melodías diferentes, una para cada una de la fases, que encajan perfectamente con el apartado visual y con el conjunto del juego, de tal forma que algunos efectos sonoros se confunden con la propia melodía, dotando al conjunto de una sensación de unión, de suspense, de armonía y de estar sumergidos en un mundo irreal que tiene poco que ver con el mundo que conocemos…

Y por fin llegamos al apartado que distingue a la recreativa del resto de las versiones que aparecieron posteriormente en multitud de videoconsolas: la

jugabilidad. En la máquina original el control de nuestra canica protagonista se realiza mediante una bola o *trackball* que había que hacer rotar con nuestras manos, lo que dotaba al videojuego de un sistema de control único y muy especial. Una lástima que en las versiones caseras no pudiéramos disfrutar de esta experiencia.

Marble Madness fue un éxito de crítica y público, así como comercial. La segunda parte, *Marble Madness 2: Marble Man*, en la que Cerny no participó, nunca fue lanzada al mercado. En años posteriores las contribuciones de Mark Cerny y su genio a los videojuegos han sido muchas y de gran calidad: dejó Atari en 1985 y comenzó a trabajar en Sega, donde participó en la creación de varios títulos protagonizados por Sonic, para posteriormente recalar en Naughty Dog, donde trabajó en grandes obras como *Crash Bandicoot* y *Spyro the Dragon*.

24

Gauntlet

Fecha de creación: 1985
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
Género: Mazmorras y trasgos
Plataforma: Arcade

El diseñador Ed Logg, creador de otros grandes títulos como *Asteroids* y *Centipede*, fue también el responsable de la creación de *Gauntlet*, el nuevo éxito de Atari ambientado en un universo de «espada y brujería» que se convirtió en uno de los primeros arcades en explotar este género. De hecho, la aparición de esta aventura no pudo llegar en mejor momento, pues los juegos de rol como *Dungeons & Dragons* —que incluso tuvo una serie animada en 1983— se encontraban en pleno apogeo en Norteamérica, lo que contribuyó enormemente al éxito de *Gauntlet*.

Una de las principales novedades con que cuenta *Gauntlet* es la posibilidad de manejar a cuatro personajes diferentes: Thor el Guerrero, Merlín el Mago, Thyra la Valquiria y Questor el Elfo, cada uno de los cuales tiene sus propias habilidades y puntos débiles que pueden ser mejorados o fortalecidos al recoger pociones secretas a lo largo de los niveles.

Sea cual sea el personaje elegido, nuestra misión será avanzar y encontrar la salida de la mazmorra en la que nos hallamos, y para ello deberemos enfrentarnos a diferentes tipos de monstruos como fantasmas, demonios o hechiceros. Para facilitar nuestra tarea podremos conseguir comida que amplíe nuestra vitalidad, pócimas que aumentarán nuestro poder mágico, recolectaremos tesoros que mejoren nuestra puntuación y conseguiremos llaves para abrir puertas que antes estaban cerradas.

El apartado gráfico de *Gauntlet* es simple pero con diseños bien definidos, lo que ayuda a evitar ralentizaciones en el juego a pesar de la gran cantidad de elementos que llegan a aparecer en la pantalla. El resto de los apartados técnicos son más notables: el sonido incluye la voz digitalizada de un narrador que nos da consejos o nos informa de la situación de la partida, aunque en algunas ocasiones también cuestiona nuestra capacidad de jugar a *Gauntlet* con frases como «I’ve not seen such bravery!» («¡No he visto la valentía!»).

Pero el mayor valor de *Gauntlet* es su altísima jugabilidad, acrecentada por la posibilidad de participación de hasta cuatro jugadores simultáneos, algo único hasta entonces. En esta modalidad de juego cada uno de los participantes debe manejar a uno de los cuatro personajes, lo que supone la necesidad de cooperación entre ellos, algo que no sería posible sin la vista superior en la que transcurre la aventura.

La versión arcade de *Gauntlet* no tiene un final ni desarrolla ninguna historia concreta, pero esto varía en versiones posteriores aparecidas en consolas como NES o Mega Drive, en las que sí hay un número definido de fases y una misión que cumplir.

25

Ghosts'n Goblins

Fecha de creación: 1985
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Género: Recreativa de dificultad extrema
Plataforma: Arcade

Ghosts'n Goblins fue uno de los primeros éxitos de Capcom, la compañía japonesa fundada en 1979. En él nos encontramos con sir Arthur, caballero de extrema valentía que debe rescatar a la clásica damisela en apuros de las manos del villano de turno. En nuestro camino deberemos combatir a gran variedad de enemigos como zombis, plantas carnívoras, demonios, murciélagos…, además de enfrentarnos con los enormes jefes finales de cada una de las zonas, entre los que descubriremos ogros o incluso dragones. Tampoco debemos olvidarnos de los difíciles saltos y plataformas que pueblan los escenarios, lo que unido a los imprevisibles movimientos de nuestros enemigos hace que nos encontremos ante un juego tan complicado que seguramente redefinirá tu concepto del significado «difícil» aplicado a un videojuego… Para facilitarnos un poquito las cosas —pero solo un poco—, sir Arthur luce una flamante armadura desde el principio de la aventura que le protegerá del primer impacto que reciba, dejando a nuestro pobre caballero cubierto únicamente por unos calzoncillos tipo bóxer cuando esta desaparezca, mientras que un segundo impacto le reducirá inevitablemente a un montón de huesos…, como se puede comprobar, este juego no está exento de un cierto toque de humor. Por supuesto que la caída a un abismo supondrá la muerte segura e inmediata de sir Arthur, por lo que estaremos obligados a medir con sumo cuidado cada salto y cada precipicio.

En *Ghosts'n Goblins* dispondremos de cinco tipos de armas diferentes, cada una de las cuales tiene sus propias características, lo que en algunos casos supondrá una dificultad añadida más que una ayuda:

Lanza: es el arma con la que se comienza el juego. Se mueve en línea recta y, a buena velocidad, es una buena arma.

Cuchillo: similar a la anterior, pero aún más rápida. Sin duda, la mejor opción.

Antorcha: quemará todo lo que toque durante un corto periodo de tiempo, lo que la convierte en un arma dañina pero poco útil a causa de su corto alcance.

Hacha: al igual que la anterior, se mueve creando un arco de corto alcance, es más destructiva al poder traspasar enemigos, pero es muy difícil de usar.

Crucifijo: su movimiento es igual al de la lanza pero con menor alcance. Los dos

últimos jefes finales solamente pueden ser derrotados con esta arma.

La gran ambientación que Capcom supo dar a este juego es una de sus características más destacables. Gráficamente, las siete fases que lo componen se encuentran muy bien diferenciadas, cada una de ellas representa una parte del castillo o los alrededores del mismo, y todas tienen un gran diseño: deberemos guiar a nuestro caballero por un cementerio, un pueblo abandonado, unas cavernas, un puente de fuego, la parte inferior y la parte superior del castillo y, por último, si aún nos quedan fuerzas, debemos enfrentarnos a nuestro temible enemigo Astaroth. Por si esto fuera poco, para poder disfrutar de la escena final en la que sir Arthur se reencuentra son su amada princesa, deberemos superar el juego otra vez comenzando desde el primer nivel y con una dificultad aún mayor.

26

Gradius

Fecha de creación: 1985
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Matamarcianos
Plataforma: Arcade

Lanzado en Norteamérica y Europa bajo el nombre de *Nemesis*, *Gradius* es un juego de naves en dos dimensiones y desplazamiento lateral que sentó las bases del género y que ha tenido gran cantidad de secuelas y conversiones a multitud de sistemas.

En *Gradius* controlamos una nave, la *Vic Viper*, con la que debemos combatir a infinidad de enemigos y que comienza la aventura con un disparo poco potente y muy poca velocidad. Dichas características pueden ser ampliadas en función de las necesidades y los gustos del jugador mediante un sistema de mejoras que funciona de la siguiente manera: hay determinados enemigos que dejan una esfera de color rojo al ser destruidos y, por otro lado, en la parte inferior de la pantalla, tenemos una barra con un recuadro para cada una de las mejoras que le podemos efectuar a la nave. Estas mejoras se iluminarán en función del número de esferas rojas que hayamos recogido, es decir, una esfera roja hará que el primer recuadro de la barra de mejoras se ilumine, una nueva esfera hará que se ilumine el siguiente recuadro y así sucesivamente, hasta que el jugador elija cuál es la nueva característica que quiere implementar en *Vic Viper*. Las diferentes habilidades que podemos adquirir son las siguientes:

Speed Up: aumentará la velocidad de nuestra nave. Es la primera mejora disponible y también es una de las más importantes, ya que la velocidad con que comenzamos la partida es tan escasa que no podremos esquivar a nuestros enemigos ni sus disparos. Se puede aumentar esta habilidad más de una vez, pero debemos ser cuidadosos porque un exceso de velocidad hará que nuestra nave sea incontrolable.

Missile: añade un misil que si toca el suelo se desplaza hacia la derecha hasta que encuentra algún enemigo.

Double: añade un disparo hacia arriba en diagonal para poder alcanzar a enemigos que se encuentren sobre nosotros.

Laser: es un tipo de disparo incompatible con el anterior pero mucho más poderoso, ya que puede destruir a varios enemigos simultáneamente.

Option: es una especie de esfera invulnerable a los impactos de nuestros enemigos que sigue a nuestra nave por toda la pantalla. Son muy valiosas, ya que

aumentan nuestro poder de ataque al poseer siempre las mismas armas que nuestro *Vic Viper* tenga equipadas. Se pueden tener varias *Option* de manera simultánea.

Shield: es un escudo frontal que nos protege de un número determinado de ataques enemigos.

Todas las características que hayamos adquirido nos serán arrebatadas cada vez que nuestra nave sea destruida. El juego está compuesto por siete fases que desbordan originalidad y en las que nos podemos encontrar cualquier cosa: las cabezas de la isla de Pascua, trampas, garras o volcanes, son solamente algunos ejemplos de lo que nos espera. Un nivel gráfico de gran calidad está acompañado de un diseño de enemigos realmente sorprendente, destacando los grandes enemigos del final de fase: en los primeros cinco niveles nos enfrentaremos a una enorme nave a la que debemos impactar en su núcleo, mientras que en el sexto nivel nos enfrentaremos con una gigantesca boca, y en el séptimo y último nivel, contra un extraño cerebro.

27

Super Mario Bros.

Fecha de creación: 1985
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Setas, tortugas y princesas
Plataforma: NES

Después de su aparición en la recreativa *Donkey Kong*, Mario tuvo la oportunidad de protagonizar junto a su hermano Luigi el videojuego *Mario Bros.* en 1983, pero no sería hasta dos años después cuando la fama del fontanero italiano alcanzaría su punto cumbre con el lanzamiento en Japón de *Super Mario Bros.* para la videoconsola NES. El diseño del juego fue realizado por Shigeru Miyamoto, que no solo volvió a repetir el éxito cosechado con *Donkey Kong*, sino que lo superó al crear una aventura de plataformas con desplazamiento lateral que sentó las bases del género y que erigió a Mario como el más famoso de los personajes de Nintendo…, y es que *Super Mario Bros.* rompió con todas las reglas establecidas hasta entonces en los videojuegos.

En él controlamos a Mario o a Luigi, los cuales deben rescatar a la princesa Peach Toadstool del Reino Champiñón, que ha sido secuestrada por el malvado Bowser, el rey de los Koopas. Para ello debemos superar ocho mundos, cada uno de los cuales se encuentra dividido en cuatro fases en las que Mario debe superar todo tipo de obstáculos y plataformas para alcanzar al final antes de que el contador de tiempo llegue a cero…, todo ello sin olvidar que por el camino deberá enfrentarse a los sirvientes de Bowser, quienes pueden adoptar las más variadas formas: setas, tortugas, balas de cañón, pulpos o plantas carnívoras. Por si esto fuera poco, en la última fase de cada uno de los mundos —que se desarrolla en un castillo— Mario deberá luchar contra el mismísimo Bowser.

Una de las novedades de *Super Mario Bros.* es la gran variedad de objetos que Mario puede utilizar: se convertirá en Super Mario al coger una seta roja, aumentando así su tamaño y pudiendo romper paredes. Una vez transformado en Super Mario, podrá seguir desarrollando su poder al recoger una flor de colores con la que adquirirá la habilidad de disparar bolas de fuego para acabar con sus enemigos. Pero aún hay más…, estrellas que le hacen invulnerable, setas que le otorgan vidas extra, tuberías por las que puede introducirse para acortar el camino, o plantas trepadoras para subir al cielo, son algunas de las sorpresas que posee este fantástico mundo. Además, en determinados niveles del juego tendremos la posibilidad de adentrarnos en zonas secretas a través de las cuales podremos avanzar uno o incluso

varios mundos, según deseemos… Estas zonas secretas se han convertido en una de las señas de identidad de la saga, apareciendo desde entonces en todas las aventuras protagonizadas por el intrépido fontanero.

Escenarios totalmente diferenciados —niveles superiores, inferiores, acuáticos, castillos…—, gran variedad de enemigos y cuatro temas musicales escritos por Koji Kondo, que han pasado por derecho propio a formar parte de la historia, completan el apartado técnico.

En *Super Mario Bros.* también hay fallos de programación, aunque estos solo ayudan a aumentar su mito. El más conocido y divertido es el denominado Minus World, compuesto por tres fases en la versión japonesa del juego y por una en la versión occidental.

28

Bubble Bobble

Fecha de creación: 1986
Desarrollador: Taito
Distribuidores: Taito/Romstar
Género: Dragones y burbujas
Plataforma: Arcade

Bub y Bob son dos pequeños dinosaurios graciosos, alegres y coloridos que deben superar cien niveles repletos de enemigos y secretos para rescatar a sus queridas novias. Este es el origen de una de las recreativas de culto más importantes que aparecieron a mediados de la década de los ochenta, que ha sido adaptada a todo tipo de sistemas de entretenimiento y del que luego surgieron otros videojuegos de gran calidad como *Rainbow Islands: The Story of Bubble Bobble 2* en 1987 y *Puzzle Bobble*, también conocido como *Bust-a-Move*, en 1994.

Bubble Bobble es una mezcla diabólicamente divertida de plataformas y acción en la que para superar un nivel debemos derrotar a todos los enemigos que aparecen en la pantalla. Pero en esta aventura también hay un cierto toque táctico debido a la curiosa forma de pelear de nuestros dinosaurios: lanzando burbujas por la boca, dentro de las cuales se quedan encerrados nuestros enemigos y que deberemos hacer explotar para acabar con ellos antes de que logren escapar. De esta forma, como los enemigos encerrados tienden a ascender en la pantalla —al igual que nuestras burbujas—, debemos tener en cuenta la forma de subir por el nivel, ya sea con ayuda de las plataformas o apoyándonos en nuestras propias burbujas, para así alcanzar la zona superior y poder eliminar a nuestros enemigos antes de que escapen cabreados…, aunque en algunos niveles también podremos ascender por medio de unos agujeros situados en el suelo y con los que apareceremos en la parte superior del nivel, aunque estos tenemos que utilizarlos con mucho cuidado: los enemigos también pueden utilizar este sistema de transporte y sorprendernos antes de que podamos reaccionar.

Bubble Bobble cuenta además con una gran cantidad de objetos ocultos a lo largo de todo su desarrollo que hacen que no sea un juego tan simple como parece a primera vista. Entre los objetos más importantes hay que destacar:

Caramelos: dependiendo de su color, aumentará la velocidad o el alcance de nuestras burbujas.

Zapatos: aumentan la velocidad de movimiento de nuestros dinosaurios.

Paraguas: dependiendo de su color, nos permitirá saltarnos tres, cinco o siete

niveles.

Cruces: dependiendo de su color, eliminarán de la pantalla a los enemigos o podremos disparar fuego por la boca.

Letras: aparecen encerradas en burbujas de colores. Si conseguimos formar la palabra EXTEND, superaremos el nivel y seremos recompensados con una vida extra.

Durante el juego también podemos ser recompensados con la aparición de unas puertas secretas a través de las cuales llegaremos a una habitación llena de diamantes y por las que podremos avanzar algunos niveles.

Completan el juego un apartado visual simple y divertido, una música que no pararás de tararear y entretenimiento sin límites: las claves del éxito de estos dos pequeños dinosaurios en todo un clásico repleto de diversión.

29

Castlevania

Fecha de creación: 1986
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Aventura vampírica
Plataforma: NES

Año 1691, cada cien años el conde Drácula regresa de sus cenizas para sembrar el terror y el caos en Transilvania con su ejército de no muertos. Las tinieblas se extienden, el poder del Señor del Mal se acrecienta en su castillo, en su hogar, en Castlevania. Ha llegado la hora, Simon Belmont debe cumplir con su misión como ya lo hiciera Christopher Belmont cien años atrás y acabar con el malvado conde, lo lleva en la sangre, es su destino.

Así comienza la historia de *Castlevania*, el primer título de la famosa serie de videojuegos creada por Konami, si bien es el séptimo episodio de la serie cronológicamente hablando. Fue lanzado originariamente para Famicom Disk System en septiembre de 1986 en Japón y fue convertido al año siguiente a cartucho de NES para su lanzamiento en Norteamérica, aunque no llegaría a Europa hasta 1988. En el desarrollo de la aventura debemos controlar a Simon Belmont, quien debe avanzar por el castillo del conde Drácula y superar seis niveles repletos de criaturas malignas sacadas de los más variados relatos de terror: momias, medusas, el monstruo de Frankenstein o la mismísima Muerte serán algunos de nuestros enemigos. Para derrotar a tan temibles criaturas contamos con un látigo que puede aumentar su longitud conforme progresamos en el juego, además de tener la posibilidad de equiparnos con un arma secundaria, la cual deberemos escoger con cuidado en función de la situación y el enemigo con que nos enfrentemos, ya que cada una tiene una forma de ataque y un poder de combate diferentes. Entre estas armas secundarias podemos encontrar hachas, espadas, crucifijos o incluso agua bendita, aunque todas tienen un uso limitado por la cantidad de corazones que hayamos recogido anteriormente.

A pesar de la indiscutible calidad que atesoraba este cartucho en el momento de su lanzamiento, lo cierto es que hoy su nivel gráfico resulta algo obsoleto a pesar de la gran variedad de escenarios que recorremos a lo largo de la aventura, todos ellos muy bien elaborados y diferenciados: atravesaremos salones, catacumbas, torreones y mazmorras de la más diversa índole. Lo mismo ocurre con los enemigos, que son variados y con patrones de ataque diferentes, pero bajo la perspectiva actual se encuentran algo faltos de detalle y colorido.

En el apartado sonoro no ocurre lo mismo, puesto que las melodías de *Castlevania* nos sumergen por completo en el ambiente del juego, muy variadas y de gran calidad. Su jugabilidad, simple y directa, cuenta con uno de los saltos más difíciles que se puedan recordar en la videoconsola NES. El nivel de dificultad también está muy bien ajustado, ya que, aunque estamos ante un juego exigente, con un poquito de paciencia no es difícil terminarlo.

Estas son las bazas de *Castlevania*, una aventura que no defrauda, que supuso el inicio de una saga aclamada mundialmente y que se ha convertido por derecho propio en uno de los clásicos más importantes del amplísimo catálogo de la consola de 8 bits de Nintendo.

30

Out Run

Fecha de creación: 1986
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Conducción
Plataforma: Arcade

Out Run no es un videojuego de carreras al uso como el propio Yu Suzuki, su creador, ha reconocido, más bien es un juego donde debemos demostrar nuestra habilidad de conducción. En él nos ponemos a los mandos de un flamante ferrari Testarossa, junto con una guapa rubia de copiloto, mientras recorremos cinco etapas diferentes con el cronómetro como enemigo a batir en uno de los mayores éxitos de Sega en el campo de las máquinas recreativas.

Para llegar a la meta final en *Out Run* hay que superar cinco etapas; al final de cada una de ellas existe una bifurcación y es entonces cuando debemos elegir cuál será el camino que queremos tomar: derecha o izquierda. De esta forma, excepto la primera fase, que es común para todos los jugadores, los itinerarios a seguir son muy distintos entre sí, existiendo en total 16 recorridos posibles y cinco finales totalmente diferentes.

Los aspectos más destacables de este juego son sus innovaciones tecnológicas. Un nivel visual nunca visto hasta entonces gracias al uso de efectos 3D permitía escalar los elementos gráficos sin disminuir su calidad ni el número de imágenes por segundo, lo que convirtió a *Out Run* en uno de los primeros arcades en conseguir una sensación de velocidad realmente creíble. La música fue otra de las innovaciones de *Out Run* al incluir la posibilidad de elegir la melodía que queremos escuchar durante la partida, pudiendo escoger entre tres temas diferentes que se seleccionan a través de un menú que simula ser el aparato de radio de nuestro ferrari.

Pero si hubo algo que hizo que *Out Run* se convirtiera en un juego imprescindible para cualquier salón recreativo, eso fue, sin lugar a duda, los elaborados controles de sus máquinas recreativas. Se crearon cuatro modelos diferentes, dos modelos para jugar de pie y dos modelos para jugar sentado, todos ellos equipados con volante, palanca de cambios para las marchas y dos pedales, uno de aceleración y otro de freno. Una mención especial merece la implantación, por primera vez en la historia, de un sistema que simulaba una fuerza de retroceso en el volante al chocar o al salirnos de la carretera, lo mismo que ocurre en la realidad. Además, los dos modelos de recreativa en los que el jugador se sentaba para jugar simulaban ser un ferrari Testarossa y poseían un motor que hacía moverse la cabina en función de lo que

sucedía en la pantalla, todo un lujo.

31

The Legend of Zelda

Fecha de creación: 1986
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Paseo por el campo
Plataforma: NES

El homónimo primer capítulo de la saga *The Legend of Zelda* apareció en Japón como uno de los títulos de lanzamiento del Famicom Disk System de Nintendo el 21 de febrero de 1986. Un año más tarde sería lanzado en Occidente para la NES en un cartucho de color dorado que tenía un sistema de batería interno que permitía salvar hasta tres partidas diferentes…, no había que ser muy inteligente para suponer que esta no estaba destinada a ser una aventura del montón.

Shigeru Miyamoto, que ya se estaba haciendo un importante hueco dentro de Nintendo y del mundo de los videojuegos en general, se encuentra de nuevo al frente de esta obra maestra. Miyamoto y el equipo de Nintendo trabajó prácticamente de forma paralela en *Super Mario Bros.* y en *The Legend of Zelda*, separando ideas, definiendo cada uno de los conceptos y quizás, sin saberlo, creando dos géneros, dos formas totalmente diferentes de entender los videojuegos.

Basándose en la espeleología y la exploración, aficiones de su infancia, Miyamoto creó su propia mitología en una aventura no lineal, que fuerza al jugador a pensar, que sorprende constantemente y donde la historia no es más que un pretexto para que el jugador pueda disfrutar sin complicaciones. *The Legend of Zelda* se desarrolla en el fantástico reino de Hyrule, donde el malvado Ganon, tras hacerse con la Trifuerza del Poder, intenta conseguir por todos los medios los otros dos fragmentos que componen la Trifuerza y que le dotarían de poder ilimitado. Para evitar que esto ocurra, la princesa Zelda ha dividido la Trifuerza de la Sabiduría en ocho fragmentos y los ha esparcido por el reino de Hyrule. Impa, una mujer al servicio de Zelda, corre en busca del héroe que pueda reunir los ocho fragmentos de la Trifuerza de la Sabiduría y rescatar a la princesa Zelda para devolver de nuevo la paz a Hyrule, y así es como tropieza con Link…

A partir de aquí todo es posible: quizás conseguir la espada, que se encuentra en la primera pantalla del juego, sea nuestro primer paso, pero también podemos olvidarnos de la espada y superar la aventura sin ella, porque *The Legend of Zelda* es un juego totalmente abierto cuyo único requisito para llegar al final es conseguir los ocho fragmentos de la Trifuerza extraviados.

Durante el desarrollo hallaremos dos zonas bien diferentes. Por un lado está el

mundo superior o Hyrule, donde podemos encontrarnos con toda clase de enemigos, además de hadas, magos o mercaderes escondidos en grutas, cascadas, cementerios… Por otro están las ocho mazmorras, formadas por habitaciones conectadas entre sí mediante puertas o grutas secretas. Cada una de estas mazmorras es un puzle diferente en el que tendremos que conseguir llaves, mapas, brújulas y determinados objetos para poder completarlas con éxito, derrotar al guardián y conseguir el preciado fragmento de Trifuerza. No importa el orden en que se completen estas mazmorras, pero una vez conseguidos todos los fragmentos perdidos de Trifuerza, se abrirá el paso hacia el noveno y último calabozo, en el que se encuentra prisionera la princesa y en el que debemos enfrentarnos al malvado Ganon. La leyenda no ha hecho más que comenzar…

32

Contra

Fecha de creación: 1987
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Dispara y corre
Plataforma: Arcade

Más conocido en Europa con el nombre de *Probotector* o *Gryzor, Contra* es un videojuego basado en películas como *Rambo, Depredador* o *Alien,* en el que encarnamos el papel de un soldado que ha de enfrentarse a decenas de enemigos y salir victorioso sin un solo rasguño, por lo que ya puedes hacerte una idea de lo que te espera en este juego: acción, tiros, tiros y más acción.

Año 2631, un radar de la marina capta la caída de un meteorito cerca de Nueva Zelanda. Dos años después, en diciembre de 2633, una organización terrorista llamada Red Falcon surge de la isla donde impactó el meteorito con la intención de conquistar el mundo. Para combatirlos, la marina envía a dos soldados «contra», Bill Rizer y Lance Bean, con la misión de infiltrarse en la base enemiga y destruirla. Esta historia es la utilizada por Konami en la versión arcade, pero lo cierto es que en otras versiones del juego podemos encontrar pequeños cambios en el lugar donde se encuentra la isla, en la fecha en que transcurre la trama o en los nombres de los protagonistas.

Contra es un videojuego para uno o dos jugadores simultáneos, en el que controlamos a uno de los soldados de élite enviados para destruir la base alienígena, y para ello estamos equipados con una ametralladora automática de munición infinita que puede disparar en todas las direcciones. Nuestro personaje puede correr, agacharse y saltar sin necesidad de parar de disparar mientras se mueve, lo cual es muy útil, sobre todo teniendo en cuenta que la cantidad de adversarios a batir durante la aventura es muy alta y que el impacto de una sola bala, proyectil o enemigo acabará con nuestra vida. A lo largo del juego podremos encontrar diferentes armas, para ello debemos disparar a unos objetos que sobrevuelan nuestras cabezas en determinados momentos y que al ser destruidos dejarán en el suelo un nuevo tipo de ametralladora, láser o escudo que harán que nuestra misión sea algo más llevadera.

Para cumplir la tarea que nos han encomendado debemos superar ocho fases, la mayoría de las cuales, cinco para ser exactos, se desarrollan mediante un desplazamiento horizontal. Una de las otras tres fases restantes posee desplazamiento vertical y las otras dos transcurren en el interior de las bases enemigas desde una vista trasera, resultando estas últimas las más novedosas de todo el juego al contar con una

perspectiva en tres dimensiones. En el resto de los apartados técnicos destacan los efectos sonoros de las explosiones y un acabado gráfico que consigue ambientar muy bien el juego.

Contra es un juego de acción infinita en donde nuestra mayor preocupación es salir con vida de la fase en que nos encontramos para alcanzar el siguiente nivel y destruir el mayor número posible de enemigos. No conviene perderse la conversión hecha para NES.

33

Double Dragon

Fecha de creación: 1987
Desarrollador: Technos
Distribuidores: Technos/Taito
Género: Palizas callejeras
Plataforma: Arcade

Double Dragon nos sitúa en un futuro posnuclear, donde las bandas organizadas han tomado el control de las ciudades de Norteamérica y dominan sus calles con mano dura. Pero en una de las ciudades hay dos gemelos llamados Billy y Jimmy Lee que controlan el legendario arte marcial del Sousetsuken y que son lo suficientemente valientes para hacer frente a los Black Warriors, la banda que controla su ciudad. Las cosas se han complicado porque la novia de Billy ha sido secuestrada por los Black Warriors, por lo que este debe enfrentarse, con la ayuda de su hermano Jimmy, a toda la banda. Las calles de la ciudad van a ser testigo de un enfrentamiento histórico.

Considerado como la continuación espiritual del videojuego *Renegade*, lanzado también por la compañía Technos el año anterior, en *Double Dragon* debemos avanzar por la ciudad derrotando a los enemigos que salgan a nuestro encuentro a lo largo de cuatro fases diferentes hasta llegar a la guarida del jefe de los Black Warriors. Para que las cosas sean más sencillas tenemos la posibilidad de que dos jugadores simultáneos cooperen en la tarea de salvar a Marian, el primero de los jugadores manejará a Billy, mientras que el segundo jugador será Jimmy.

Los controles de la recreativa original constaban de tres botones, uno para el salto, otro para la patada y otro para el puñetazo, que combinados entre sí o junto con el control de dirección podían llegar a realizar una gran variedad de ataques diferentes como codazos, cabezazos, patadas voladoras o incluso agarrar a los enemigos para que nuestro hermano les golpease sin cesar. Esta variedad de movimientos es una de las razones del éxito de *Double Dragon* en los salones recreativos, ya que dominar la realización de todas las técnicas no es nada complicado. A la extensa variedad de golpes disponibles hay que añadir la posibilidad de arrebatar las armas que portan nuestros enemigos: bates, cuchillos y látigos, además de poder recoger barriles o enormes piedras para lanzárselos a los adversarios.

El videojuego contaba con un apartado gráfico espectacular, unos personajes muy bien animados, además de cuatro escenarios muy bien realizados y totalmente diferentes entre sí, como una ciudad, una fábrica, un bosque y la guarida de los Black Warriors. A todo lo anterior hay que añadir la aparición de siete tipos diferentes de

enemigos, uno de ellos una mujer, algo muy poco común hasta entonces. También cabe destacar que *Double Dragon* tiene dos finales diferentes tras derrotar al último enemigo: en el modo de un jugador este conseguía el beso de Marian, mientras que en el modo cooperativo había que pelear entre ambos jugadores hasta que solo quedaba uno en pie y conseguía el preciado beso de la chica.

Tampoco le faltan a *Double Dragon* guiños a una de las mejores películas de artes marciales de todos los tiempos, *Operación Dragón*: aparte de la coincidencia de apellido de los protagonistas con Bruce Lee, también coinciden los nombres de varios de los villanos: Roper, Bolo y Williams.

34

Game Over

Fecha de creación: 1987
Desarrollador: Dinamic Software
Distribuidores: Dinamic Software/Imagine Sofware
Género: Acción en los 8 bits
Plataforma: Spectrum

Creado por Dinamic durante la denominada «edad de oro del *software* español», época en la que España era el segundo país mundial en la creación de programas de entretenimiento, solo por detrás del Reino Unido, *Game Over* es uno de los títulos más importantes y mundialmente más reconocidos de ese periodo junto con *Goody, Fernando Martín Basket Master* o *La abadía del crimen,* por mencionar solo algunos de los más importantes.

En este juego, la malvada y bella Gremla, utilizando el poder de sus tropas de androides y la fidelidad y fuerza de su lugarteniente Arkos, tiene sometidos y bajo su control a las cinco confederaciones de planetas de más allá de Alfa Centauri. Lo que Gremla no sabe es que su lugarteniente se ha unido a la confederación y planea su destrucción; para ello, Arkos primero debe escapar del planeta cárcel en que se encuentra, enfrentándose a multitud de androides enemigos, para posteriormente introducirse en la fortaleza de la tirana y destruirla…

Programado por Snatcho, *Game Over* supo transportar toda la fuerza de los grandes arcades de acción del momento a los ordenadores de 8 bits de la época, por ello el juego se desarrolla bajo una ambientación de ciencia ficción y nuestro personaje está equipado con una metralleta de munición ilimitada, además de poseer granadas y varias mejoras para sus armas. Hay que destacar que nuestro protagonista cuenta con una barra de energía, lo que le permite no morir al recibir tan solo un impacto, consiguiendo así que la acción sea más continua y desenfrenada en una aventura ya de por sí bastante difícil… Como es costumbre en los videojuegos para ordenador de la época, *Game Over* se encuentra dividido en dos partes, una vez superada la primera de ellas, recibiremos una clave que nos permitirá comenzar desde la segunda parte cuando queramos.

Para hacer frente a las limitaciones técnicas de los antiguos ordenadores, *Game Over* no cuenta con un desplazamiento lateral en el desarrollo de sus fases, sino con pantallas estáticas que deben ser superadas por uno de los lados para poder acceder a la siguiente. Este sistema de juego permite la aparición de gran número de enemigos simultáneamente en pantalla sin que aparezcan ralentizaciones o incómodos píxeles…, y eso a pesar del gran tamaño de los enemigos finales del juego. Con esto

se consigue que el nivel gráfico sea bastante alto, al igual que el resto de los apartados técnicos, entre los que hay que destacar su jugabilidad, también sobresaliente.

La caja de *Game Over* es histórica, ya que cuenta con una ilustración realizada por el siempre genial Luis Royo. Esta apareció por primera vez en la revista *Heavy Metal* en 1984 y en ella se puede ver al ciborg protagonista, Arkos, abrazando a la exuberante Gremla, que luce un escote demasiado atrevido, tanto que en la versión británica del juego se utilizó el logotipo de Imagine para cubrir sus pechos. Por si esto fuera poco, también aparecía la frase: «Donde otros juegos acaban, comienza… *Game Over*», todo por el módico precio de 875 pesetas (5,25 euros)…, ¿quién se podía resistir?

35
La abadía del crimen

Fecha de creación: 1987
Desarrolladores: Paco Menéndez y Juan Delcán
Distribuidor: Opera Soft
Género: Detective medieval
Plataforma: Amstrad CPC

Paco Menéndez ya había demostrado sus habilidades como programador en *Fred* (1983) y *Sir Fred* (1985), pero su gran éxito profesional, el que se convertiría en su obra maestra y en el título más importante dentro del panorama del *software* español, llegaría cuando Paco contaba con veintidós años de edad.

La nueva aventura comenzó a fraguarse poco después de que Paco Menéndez leyera la novela de misterio, escrita por Umberto Eco y publicada en 1980, *El nombre de la rosa*. Tras infructuosos contactos con los poseedores de los derechos de la novela, finalmente no se pudo utilizar su mismo título y el juego aparecería en el ordenador Amstrad CPC con el nombre de *La abadía del crimen*.

En él, asumimos el papel de Guillermo de Occam, un monje franciscano de origen inglés que, junto a su novicio Adso de Melk, llega a una abadía para entrevistarse con un representante papal. A nuestra llegada el abad nos desvelará que recientemente se ha cometido un crimen en el interior del santo edificio y nos solicitará nuestra ayuda para encontrar al asesino antes de siete días, momento en que se producirá la llegada del ayudante del papa.

Cada uno de los siete días durante los cuales transcurre el juego se encuentra dividido en siete fracciones: noche, prima, tercia, sexta, nona, vísperas y completas. En este periodo deberemos resolver los secretos que esconde la misteriosa abadía, pero sin olvidarnos de realizar las tareas propias de un monje de la época, además de las que el abad nos encomiende. Nuestras principales obligaciones serán asistir puntualmente a misa, comer y no salir de nuestra celda por las noches, aunque, si bien las dos primeras obligaciones serán de obligado cumplimiento por nuestra parte, la tercera deberá ser desobedecida en algunas ocasiones para poder llevar la aventura a buen término. Deberemos tener mucho cuidado de no contradecir las órdenes del abad, ya que una barra denominada *Obsequium* disminuirá cada vez que le desobedezcamos, y si esta barra se consume, supondrá nuestra expulsión de la abadía y el fin del juego. Como buen título de lógica, todos los acontecimientos que suceden en *La abadía del crimen* están perfectamente hilvanados, dándonos a conocer poco a poco su argumento y las pistas que nos llevarán a resolver el enigma final.

El apartado gráfico fue realizado por Juan Delcán, que diseñó toda la abadía y el

complejo mapa del juego. En la versión de PC se incluyó durante las misas un fragmento del *Ave María* de Händel, que sirvió de sistema de lucha contra la piratería: al realizar una copia del juego, en lugar de esta canción se podía escuchar una voz que repetía sin cesar: «¡Pirata! ¡Pirata!».

Paco Menéndez no volvió a programar ningún otro título, pues pensaba que a las compañías les interesaba más la publicidad, los gráficos y el aspecto exterior de los videojuegos que su calidad. En la página web www.laabadiadelcrimen.com se puede encontrar más información sobre esta obra maestra, entrevistas, publicaciones, así como la posibilidad de descargar de forma gratuita varias versiones del juego.

36

Maniac Mansion

Fecha de creación: 1987
Desarrollador: Lucasfilm
Distribuidor: Lucasfilm
Género: Apuntar y cliquear
Plataforma: Commodore 64

Hace veinte años que un meteorito cayó en la Tierra, cerca de la mansión donde viven el extraño Dr. Fred y su familia. Desde aquel momento en ese lugar ocurren cosas muy extrañas, pero nadie se ha preocupado por lo que sucede en su interior hasta hoy, día en que Sandy Pantz, la novia de Dave Miller, ha sido secuestrada por el Dr. Fred. Ahora le toca a Dave introducirse en la mansión para intentar rescatarla, pero no lo hará solo, ya que estará acompañado por dos amigos que le ayudarán en una de las aventuras más emocionantes, locas y divertidas que se hayan escrito jamás.

Maniac Mansion es una obra clave dentro de la historia de las aventuras gráficas por una razón muy sencilla: fue el primer videojuego en utilizar el motor gráfico Script Creation Utility for Maniac Mansion, más conocido coloquialmente como SCUMM. Este motor se presenta mediante un entorno visual que divide la pantalla en dos partes; la primera de ellas, que está situada en la parte superior y ocupa aproximadamente dos tercios del monitor, es la zona donde transcurre el juego en sí y toda la acción, mientras que en la otra parte, situada en la parte inferior y de un tamaño considerablemente menor, se sitúa el inventario de objetos y una serie de verbos con los cuales debemos interactuar cliqueando sobre ellos con el ratón. Este sistema de juego, denominado «point and click», supuso una revolución al simplificar enormemente el manejo y el desarrollo de las aventuras gráficas y provocó la desaparición paulatina del sistema de escritura utilizado hasta ese momento en las aventuras conversacionales.

Pero *Maniac Mansion* puede presumir de mucho más. Al comienzo debemos elegir a dos personajes de entre seis disponibles, cada uno de los cuales posee sus propias cualidades, para que acompañen a Dave, el protagonista. Esto provocará que durante el transcurso del juego encontremos puzles que solo pueden ser resueltos por uno de los personajes y rompecabezas que se pueden resolver de varias maneras diferentes, dando como resultado una aventura abierta y con varios finales diferentes. Tampoco hay que olvidar mencionar su magnífico y disparatado guión, fruto de dos genios como son Ron Gilbert y David Fox, que está basado en las míticas películas de serie B de los años cincuenta, con un doctor chiflado que pretende dominar el mundo, peligrosos alienígenas, plantas carnívoras y tentáculos asesinos, todo ello

entremezclado con grandes dosis de humor y surrealismo.

Tras la primera versión del juego, aparecida en Commodore 64, *Maniac Mansion* se adaptó para PC en 1988 manteniendo aún los gráficos en 16 colores, que si bien hoy no son nada del otro mundo, en su momento destacaron por tener un estilo muy cercano al de los dibujos animados. En el apartado sonoro no abundan los efectos sonoros ni las melodías… y las que había se reproducían por el altavoz interno del ordenador. Tras la fabulosa acogida de *Maniac Mansion* por parte del público se creó una versión para la consola NES que sufrió algunas censuras. Posteriormente, en 1993, Lucasfilm crearía una continuación directa llamada *Day of Tentacle*, que es otra obra maestra del género.

37

Phantasy Star

Fecha de creación: 1987
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Rol espacial
Plataforma: Master System

1986 fue el año en que Sega lanzó su videoconsola Master System en el mercado norteamericano, mercado que estaba dominado por Nintendo y en el que Sega intentaba hacerse un hueco. Con esta idea en mente, Sega anunció para el año siguiente la salida de *Phantasy Star*, el que posiblemente sea el mejor cartucho aparecido para la Master System y uno de los pioneros de su género, al menos en Occidente, donde el rol aún no había encontrado el lugar que le correspondía.

La trama de *Phantasy Star* transcurre en el lejano y futuro sistema solar de Algol, que está compuesto por tres planetas diferentes: el planeta verde Palma, el planeta arenoso de Motavia y el planeta de hielo Dezoris. En Algol reina el monarca Lassic, antaño benevolente y ahora cruel dictador que intenta imponer una nueva religión en todo el sistema, lo que está provocando pequeños focos de rebelión. Nuestra historia comienza cuando Nero, uno de los líderes de esta rebelión, es asesinado por un grupo de soldados de Lassic delante de su hermana Alis, la protagonista de este videojuego, que iniciará una aventura en busca de venganza. Para ello deberá viajar a lo largo de los tres planetas de Algol en busca de compañeros que le ayuden en su lucha.

Las fases de exploración se desarrollan mediante una vista isométrica y las batallas son por turnos en primera persona, lo que no supone ninguna novedad en el género. No ocurre lo mismo cuando entramos en una mazmorra, momento en el que el videojuego cambia a una vista en primera persona en tres dimensiones y debemos recorrer intrincados corredores, derrotar enemigos y descubrir tesoros y objetos. Y es que el apartado gráfico de *Phantasy Star* era algo totalmente sorprendente y de una calidad fuera de lo común; posee unas animaciones de personajes muy buenas durante el transcurso de las batallas y unas ilustraciones muy coloridas y elaboradas mediante las cuales se explica el desarrollo de la historia. Para poder obtener todo este potencial gráfico, el cartucho tenía una memoria cuatro veces superior al de la mayoría de los títulos de Master System, y debido a su longitud incorporaba una batería que permitía grabar hasta cinco partidas diferentes. Todo esto hizo que este cartucho fuera uno de los más caros del momento, llegando a costar entre los 70 y 80 dólares, frente a los 200 dólares que costaba la videoconsola.

La posibilidad de utilizar medios de transporte para desplazarnos entre planetas,

poder mantener conversaciones con monstruos inteligentes, disponer de una variada gama de melodías de enorme calidad y vivir una aventura fantástica son los componentes de esta obra de culto, de la que pueden encontrarse versiones hechas por fans que incluyen los nombres japoneses de los protagonistas y una traducción al inglés de una calidad superior a la del cartucho original. Tampoco hay que olvidar que *Phantasy Star* destaca también porque Alis fue uno de los primeros personajes femeninos, junto a Samus Aran de *Metroid*, que protagonizaron un videojuego.

38

Punch Out!

Fecha de creación: 1987
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Boxeo desenfadado
Plataforma: NES

Punch Out! es un videojuego de boxeo que fue adaptado de la recreativa homónima aparecida en 1984. El encargado de la conversión fue el productor de la máquina original, Genyo Takeda, que realizó un trabajo soberbio si tenemos en cuenta las limitadas características técnicas de la NES.

En el momento de su lanzamiento fue titulado *Mike Tyson's Punch Out!* debido a la aparición del entonces campeón del mundo de los pesos pesados en el papel del último y más difícil de los rivales a batir de todo el juego. En las versiones posteriores, tras la finalización del contrato entre Mike Tyson y Nintendo, el videojuego pasaría finalmente a denominarse *Puch Out!* y Mike Tyson sería retirado y sustituido por un personaje ficticio que pelea de la misma manera y que se llama Mr. Dream.

Little Mac es el protagonista del juego y tenemos que guiarlo a lo largo de los once combates que debemos disputar para obtener el título de campeón. No es extremadamente fuerte, pero puede lanzar derechazos e izquierdazos tanto a la cara como al cuerpo del rival, además cuenta con un poderoso gancho que tumbará a los oponentes pero que solamente podrá utilizar en determinadas ocasiones. A pesar de sus limitados golpes, Little Mac también cuenta con la posibilidad de esquivar o cubrirse de los ataques de los contrincantes, por lo que con constancia y habilidad podemos hacer que todos nuestros rivales caigan a sus pies. Las diferentes formas de ganar o perder una pelea son:

Por K. O.: si el personaje no logra levantarse antes de que el árbitro —que por cierto es, ni más ni menos, Mario— cuente hasta diez.

Por K. O. técnico: si el personaje es derribado tres veces en un mismo asalto.

Por decisión técnica: si al final del tercer asalto no se ha producido un ganador por cualquiera de los métodos anteriores.

Para poder hacernos con el título de campeón deberemos tener en cuenta también el nivel de cansancio de Little Mac, representado mediante un corazón con un número que disminuirá cuando nuestros golpes no acierten a nuestro rival o cuando

recibamos puñetazos, por lo que vencer en *Punch Out!* no es solo cuestión de reflejos, también hay que saber qué táctica utilizar con cada contrincante.

Pero *Punch Out!* también destaca por su gran sentido del humor, posee unos personajes muy graciosos, no solamente por sus nombres o por su acertado diseño artístico, sino también por los comentarios que realizan entre asaltos, durante los cuales recibiremos consejos de nuestro entrenador para derrotar a los oponentes.

Los apartados técnicos de *Punch Out!* alcanzan un gran nivel, su buen acabado gráfico nos muestra a unos contrincantes de gran personalidad, totalmente diferentes unos de otros, y en el que Mike Tyson —si aparece— resulta totalmente reconocible. Un muy conseguido sonido ambiente y algunos efectos sonoros muy graciosos, acordes con el sentido del humor imperante en el juego, ponen el broche final a un videojuego del que se puede disfrutar una y otra vez.

39

R-Type

Fecha de creación: 1987
Desarrollador: Irem
Distribuidores: Irem/Nintendo
Género: Exterminador alienígena
Plataforma: Arcade

En el siglo XXVI, el ser humano, con sus avanzados conocimientos de ingeniería genética, ha creado una nueva raza de seres, los Bydo, a los que utiliza como armas en su lucha contra las colonias enemigas. Ahora ha llegado el momento de enviar a los Bydo a atacar el planeta natal de nuestros adversarios, el cual se encuentra situado en otro sistema solar…, pero un error de cálculo ha hecho que los Bydo sean transportados hacia atrás en el tiempo, más concretamente, hasta el siglo XXII, donde comienzan su poderoso ataque contra la Tierra. Ahora nos toca a nosotros defendernos, situándonos a bordo de la nave de combate *Arrowhead*, el primer modelo del Tipo-R con capacidad de combate.

La historia anterior no estaba incluida en la versión de la recreativa, sino que fue desarrollada posteriormente por Irem tras el enorme éxito conseguido por *R-Type* en las salas de juego. En la máquina original solo se nos indicaba que debíamos destruir, con una solitaria nave, a todo el poderoso imperio Bydo. Esta tarea no resultaba nada fácil, pero… ¿quién dijo que los videojuegos de los años ochenta fueran sencillos?

R-Type fue creado casi dos años después del matamarcianos más importante aparecido hasta la fecha, el todopoderoso *Gradius*, el enemigo a batir. Y *R-Type* lo consiguió en cierta forma: la calidad gráfica que muestra este título a lo largo de toda la aventura es francamente impresionante, no hay nada más que ver el tamaño de Dobkeratops, el primer jefe de final de fase, un enorme alienígena inspirado en los diseños de H. R. Giger que ocupaba prácticamente medio monitor…, simplemente asombroso. Pero tampoco hay que desmerecer al resto de diseños de niveles y jefes finales, los escenarios móviles, los cientos de enemigos… ni, por supuesto, las armas…, y es que, aparte del disparo normal, hay varias mejoras disponibles, algunas de las cuales constituyen uno de los principales atractivos de *R-Type* respecto al resto de los videojuegos de naves, muy especialmente The Force, un arma totalmente innovadora que consigue por sí sola que *R-Type* sea considerado como uno de los más grandes videojuegos de naves.

The Force es una esfera u orbe que se puede unir a nuestra nave tanto por delante como por detrás. Además se puede separar de la nave cuando el jugador lo desee simplemente pulsando un botón y volver a ser colocada en la nave de igual manera.

Es indestructible, por lo que puede ser lanzada contra los enemigos causando grandes destrozos o también ser utilizada como escudo. Tiene tres niveles de poder diferentes representados por medio de colores, y cuando The Force se separa de la nave, también puede ser utilizada para disparar con diferentes tipos de rayos láser en función de su poder.

R-Type se distingue también por su elevada dificultad, por lo que resulta más conveniente la opción de salir vivo a cualquier precio que la de intentar destruir a todos los enemigos…, aunque esto es solo un consejo.

40

Bionic Commando

Fecha de creación: 1988
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Género: Saltos biónicos
Plataforma: NES

La historia de *Bionic Commando* nos sitúa a finales de la década de los ochenta, cuando un grupo de nazis comandado por Killt —Generalissimo Weizmann en la versión japonesa— comienza a desarrollar el Proyecto Albatros. Para averiguar más acerca de este nuevo proyecto la Federación envía al agente especial Super Joe, pero se pierde el contacto con él al ser capturado por las fuerzas nazis. En este momento es cuando nosotros entramos en juego: bajo la identidad del agente especial Nathan «Rad» Spencer, debemos infiltrarnos en las áreas controladas por el enemigo para rescatar a Super Joe.

Bionic Commando es un videojuego bastante particular, principalmente porque es una aventura de plataformas en la que nuestro personaje no puede saltar. Esta carencia de salto se ve compensada con un brazo biónico que nos permite engancharnos a prácticamente cualquier saliente, escalar por los distintos niveles y nos ayuda a superar obstáculos, pero también se puede utilizar para empujar a los enemigos que nos salgan al paso. Además contaremos en nuestro arsenal con un arma de munición infinita y hallaremos diversos objetos que deberemos utilizar en determinados niveles para superarlos con éxito.

Si bien el brazo biónico es la principal novedad de este título respecto a otros juegos de plataformas, *Bionic Commando* posee otros aspectos que también hay que mencionar y que lo convierten en un videojuego muy especial. En primer lugar, los doce niveles que componen la aventura no transcurren de manera lineal y podremos acceder a ellos a través de un menú en el que manejamos el helicóptero donde viaja Nathan «Rad» Spencer, un helicóptero que podremos mover o aterrizar en cualquiera de las doce áreas señaladas en el mapa. En determinadas áreas se encuentran escondidos objetos que nos permitirán avanzar en nuestra misión, por lo que debemos estar muy atentos a las comunicaciones por radio que nos llegan desde nuestra base, ya que a través de ellas sabremos cuál será nuestro siguiente paso a seguir. Además de las doce fases podremos encontrar en el mapa otras siete zonas neutrales, en las que los enemigos no nos podrán atacar, donde hallaremos objetos útiles y donde es mejor no disparar a nadie porque, si no, las fuerzas pacificadoras nos cerrarán el paso. También en el menú de selección de nivel nuestro helicóptero podrá toparse con unos

camiones verdes, momento en el que dará comienzo una fase de perspectiva aérea donde podremos conseguir continuaciones extra eliminando enemigos.

Tampoco podemos olvidar la trama de *Bionic Commando*, en la que descubriremos los verdaderos planes del enemigo: la resurrección de Master D. Y es en ese momento cuando nos preguntamos: «¿Quién es Master D?»… Bueno, la respuesta la podemos encontrar en la versión japonesa de *Bionic Commando*, que no fue censurada y que por aquellas tierras se titula *Top Secret: Hitler's Revival*. En ella podemos descubrir que Master D. es en realidad Hitler y que el plan del Generalissimo Weizmann es su resurrección. Por suerte, en la versión europea y norteamericana se olvidaron de censurar el final del juego, en el que se puede ver la cabeza de Hitler saltando por los aires.

41

Dragon Quest III

Fecha de creación: 1988
Desarrollador: Chunsoft
Distribuidor: Enix
Género: Rol japonés
Plataforma: NES

Hablar de *Dragon Quest*, o «DraQue», como lo llaman en Japón, no es nada fácil. El primer título de esta extensa saga apareció para la videoconsola Famicom en 1986 y desde entonces se convirtió en un fenómeno de masas en el país del Sol Naciente, tanto que hasta algunas palabras que salen en el juego han llegado a formar parte del vocabulario diario de los jóvenes japoneses y aparecen incluso en el diccionario. Pero para comprender bien el fenómeno que envuelve a *Dragon Quest* no hay nada mejor que echar un vistazo a las cifras de ventas: cualquiera de los títulos de la serie ha llegado a vender la nada despreciable cantidad de un millón de copias. Las cifras de *Dragon Quest III* tampoco se quedan atrás, pues llegó a vender casi cuatro millones de copias, lo que produjo tal cantidad de faltas de asistencia a los colegios y trabajos el día de su lanzamiento que el gobierno japonés promulgó una ley que obligó a que los siguientes episodios de la saga fueran lanzados únicamente en días no laborables. *Dragon Quest III* fue elegido en 2006 por los lectores de la famosa revista japonesa *Famitsu* como el tercer videojuego más importante de la historia, solo por detrás de *Final Fantasy X* y *Final Fantasy VII*, lo que demuestra que a los japoneses les van los juego de rol.

La primera trilogía de la saga *Dragon Quest* cuenta la historia de un héroe llamado Roto —o Loto en la versión norteamericana del juego—, sus descendientes y su lucha contra el mal para salvar al reino de Alefgard. Esta primera trilogía está compuesta por las tres primeras partes de la saga, por lo que *Dragon Quest III* fue el último episodio de la primera trilogía en ver la luz, a pesar de que en realidad es el primero cronológicamente hablando y en él conoceremos el origen de la historia desarrollada en las dos primeras partes de la saga.

Esta magnífica tercera entrega consiguió ampliar el universo *Dragon Quest* aumentando significativamente el número de objetos, habilidades y hechizos de todos los personajes, pero sobre todo, y ante todo, destacó por la creación de un sistema de profesiones que sería utilizado por la mayoría de los juegos de rol posteriores. Este sistema cuenta con nueve profesiones, cada una de las cuales posee distintas habilidades y logra que los personajes sean muy diferentes entre sí, consiguiendo gran diversidad de posibilidades en el combate contra los enemigos y añadiendo un

componente táctico muy elevado al poder elegir tanto la formación como el orden en que combatirán nuestros personajes.

Su apartado visual, dentro de la simpleza que suelen mostrar estos primeros juegos de rol, resulta muy colorido y destaca el diseño de personajes, que fue llevado a cabo por Akira Toriyama, creador del mítico *manga Dragon Ball*. El apartado sonoro es muy variado, con grandes melodías, y sigue siendo considerado como uno de los mejores trabajos de Koichi Sugiyama, su creador. En el aspecto jugable hay que destacar los combates por turnos, que en su momento resultó innovador gracias al esfuerzo realizado por el creador de la saga, Y ji Horii, para intentar conseguir un juego de rol accesible a todo tipo de jugadores.

42

La aventura original

Fecha de creación: 1988
Desarrollador: Aventuras AD
Distribuidor: Aventuras AD
Género: Charlas con el ordenador
Plataforma: Spectrum

Adventure fue el inicio de muchas cosas. Escrito originariamente en 1976 por Willie Crowther, que intentaba crear un videojuego para sus hijas, fue mejorado en 1977 por Don Woods y sirvió de inspiración para el título homónimo creado por Warren Robinett para la videoconsola Atari 2600 en 1978…, todo ello sin olvidar que además es el primer juego conversacional de la historia.

¿Cómo?, ¿que qué es una aventura conversacional? Pues es aquel olvidado género en el que la situación en que se encuentra el jugador es narrada a través de un texto descriptivo, utilizando los gráficos —si los hubiera— como mero apoyo a la descripción. El jugador, por su parte, debe interactuar con el ordenador a través de las órdenes dadas en lenguaje natural por medio del teclado, y una vez resuelta la situación, se pasará a otro escenario con otro texto descriptivo. En todas las aventuras conversacionales el texto narrado durante su desarrollo cobra vital importancia debido a la carencia de un apartado gráfico y sonoro, por ello este debe leerse detenidamente en más de una ocasión, haciendo uso de toda la materia gris contenida en nuestra cabeza, hasta dar con la pista que nos permita escribir las palabras exactas para continuar la aventura…, una tarea nada fácil, pero que una vez solventada producía mucha más satisfacción personal que exterminar a toda una raza alienígena a base de bombas nucleares en un maravilloso entorno gráfico en 3D.

Quizás este sistema de juego resulte algo extraño y complicado a los ojos del neófito en el tema…, eso de introducir órdenes mediante una línea de comandos…, pero en la década de los ochenta los ordenadores funcionaban de esta forma, por lo que no era extraño que cualquiera que se sentara delante de uno tuviera al menos una mínima idea del lenguaje BASIC o del MS-DOS…

La primera aventura conversacional aparecida en España fue *Yenght*, un videojuego creado por la compañía española Dinamic, pero sin duda el apogeo de este género llegaría de la mano de una adaptación española del *Adventure* de 1976 titulada *La aventura original*. Este título, además de presentar gráficos para casi todas las localizaciones, se diferencia del original en que se encuentra dividido en dos partes: la primera de ellas se desarrolla en el exterior de una cueva, mientras que la segunda parte transcurre en su interior, donde debemos buscar los catorce tesoros de

los reyes elfos y enanos.

La aventura original fue el primer programa creado por Aventuras AD, una filial de Dinamic especializada en aventuras conversacionales, al frente de la cual se encontraba Andrés R. Samudio, su fundador y director, además del guionista de todos los juegos publicados por la compañía. Hubo muchos grandes títulos dentro de este desfasado sistema de juego: el clásico *Don Quijote*, basado en el libro de Cervantes, el divertido *La guerra de las vajillas*, inspirado en el universo de *Star Wars*…, hasta llegar a la trilogía *Leyendas de Ci-U-Than*, formada por los juegos *Cozumel* (1990), *Los templos sagrados* (1991) y *Chichén Itzá* (1992), que marcarían la cumbre y el ocaso del género por culpa de Lucasfilm y su motor gráfico SCUMM.

43

Megaman II

Fecha de creación: 1988
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Género: Destructor de robots
Plataforma: NES

Megaman, más conocido como *Rockman* en tierras niponas, fue creado por Capcom para la consola NES en 1987, convirtiéndose desde entonces en uno de los personajes más reconocidos de los videojuegos. Su primera aventura supuso una mezcla de acción y plataformas difícil de encontrar hasta entonces, lo que, unido a la libertad de elección en el orden de las misiones y su elevado nivel de dificultad, hizo que la continuación de esta primera entrega no tardara en llegar.

La trama de la serie *Megaman* se desarrolla en un mundo ficticio. La primera parte nos narraba la historia de cómo el doctor Light creó seis robots para ayudar a la humanidad, cada uno de ellos con una función y habilidades específicas, y cómo un día el doctor Willy, antiguo ayudante del doctor Light, robó esos androides y los reprogramó con la intención de dominar el mundo. El doctor Light, que únicamente contaba con su robot asistente, Megaman, decidió modificarlo equipándole con un rayo de plasma y la habilidad de absorber los poderes de los enemigos a los que derrotaba, por lo que de esta forma Megaman dio al traste con los planes del malvado doctor Willy.

En *Megaman II* el doctor Willy ha huido y ha fabricado nuevos androides para vengarse de Megaman, por lo que deberemos enfrentarnos otra vez a sus temibles creaciones. Una de las principales cualidades de la primera entrega era el poder elegir el orden en el que nos enfrentábamos a los androides, aunque esta supuesta libertad de acción en la elección de enemigos era bastante relativa, pues resultaba muy difícil superar determinados niveles sin antes haber derrotado y obtenido la habilidad de alguno de los otros robots. Esta segunda entrega, a pesar de mantener las vulnerabilidades e invulnerabilidades de los androides enemigos, es menos restrictiva y por tanto la sensación de libertad en la elección del escenario es mayor. *Megaman II* cuenta con ocho niveles con sus respectivos enemigos finales, que al ser derrotados nos permiten acceder a un noveno nivel más largo y difícil que los demás, al final del cual deberemos enfrentarnos al malvado doctor Willy para devolver por segunda vez la paz al mundo.

Técnicamente, *Megaman II* alcanza un nivel brillante en todos los aspectos. Los gráficos muestran enemigos variados y escenarios acordes con el sorprendente diseño

de los jefes finales, quienes además poseen unas fantásticas y poderosas habilidades. Disfrutaremos de una melodía diferente para cada una de las fases y pantallas de selección, mientras que la jugabilidad, uno de los puntos más débiles del primer *Megaman*, mejora considerablemente en esta segunda entrega, si bien es cierto que algunos saltos siguen siendo complicados. La dificultad de este juego es menor que la de su predecesor e incluye un sistema de claves que hace que resulte más accesible a todo el mundo.

Las tres primeras entregas de la serie *Megaman* para la NES han pasado a la historia con letras de oro, si bien es cierto que Capcom exprimió la serie hasta límites insospechados, volviéndose repetitiva y sin conseguir que algunos de los títulos posteriores alcanzaran el nivel de calidad que se esperaba de ellos.

44

Super Mario Bros. 3

Fecha de creación: 1988
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Disfraces multiusos
Plataforma: NES

Super Mario Bros. 3 es uno de los pesos pesados de la industria, uno de esos títulos que aparecen en todas y cada una de las listas que intentan recopilar los mejores videojuegos, una de esas aventuras que no dejan indiferentes a quienes hayan tenido la suerte de disfrutarla. Es considerado casi unánimemente como el mejor cartucho de NES, y hay quien opina que es el mejor Super Mario en dos dimensiones jamás creado… con permiso de *Super Mario World*, claro está.

Miyamoto fue de nuevo el encargado de llevar a cabo este proyecto, con Takashi Tezuka en la dirección. Lo primero que hay que destacar del nuevo juego es el regreso a los orígenes del primer *Super Mario Bros.*, sobre todo tras el extraño y no demasiado exitoso cambio de rumbo que supuso la versión norteamericana y europea de *Super Mario Bros. 2*, que no hay que confundir con la versión japonesa, que en Europa y Norteamérica llegó años más tarde con el nombre de *The Lost Levels*, y únicamente para la videoconsola SNES.

La historia de *Super Mario Bros. 3*, como viene siendo habitual en los títulos de Super Mario, no es más que una mera excusa para poder disfrutar de la aventura: Mario y Luigi deben salvar a los siete reyes de los siete reinos que forman el Reino Champiñón. La principal novedad en el desarrollo de *Super Mario Bros. 3* es la aparición de un mapa con el cual podemos desplazarnos entre fases y en el que encontramos diferentes caminos o bifurcaciones, rompiendo por tanto con la linealidad existente en los anteriores capítulos de la saga. En este mapa podremos también utilizar diferentes objetos que conseguiremos en el interior de las fases, como, por ejemplo, nubes que nos permitirán saltarnos niveles sin tener que superarlos, martillos que nos permitirán abrir caminos cerrados o las famosas flautas con las que podremos llegar a las clásicas zonas secretas, desde las que podremos acceder a otros mundos.

Pero también hay cambios en el interior de las fases. Para empezar, el desplazamiento ya no es unidireccional, sino que se puede volver hacia atrás en los niveles para recoger o buscar objetos, lo que permite una mayor libertad en el juego. Aparte de los ya clásicos superpoderes de Mario cuando este consigue la seta, la estrella y la flor de fuego, hacen su aparición un gran número de objetos nuevos,

entre los que destacan los disfraces disponibles en algunos niveles: el de rana, que será muy útil en las zonas acuáticas, el de mapache y el de tanuki, que nos permitirán volar, o de Hammer Bros., con el que podremos lanzar martillos.

El apartado técnico es uno de los mejores y más cuidados en todos los aspectos que se pueden encontrar en la NES. Visualmente es casi insuperable, y la música vuelve a estar a cargo de Koji Kondo, un sinónimo de calidad y melodías inolvidables. El *Libro Guinness de los récords* de 2008 consideraba a *Super Mario Bros. 3* el videojuego más vendido de la historia —sin tener en cuenta los que se han lanzado en pack junto con alguna consola—, con más de 17 millones de copias.

45

Final Fight

Fecha de creación: 1989
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Género: Mamporros embrutecidos
Plataforma: Arcade

Los orígenes de esta aventura hay que buscarlos en otro videojuego de Capcom lanzado en 1987, que pasó bastante desapercibido por los salones recreativos de medio mundo y que con el paso del tiempo ha ocupado el lugar que le correspondía debido a la influencia que ha ejercido en obras posteriores: *Street Fighter*.

Final Fight nació de la mano de Yoshiki Okamoto con el objetivo de ser una secuela para *Street Fighter*. De hecho, en algunas ferias de videojuegos se mostraron adelantos del mismo con el título de *Street Figher'89*, pero cuando la recreativa estuvo finalmente terminada se decidió cambiar el nombre del juego al ver que este tenía poco o nada que ver con el original. Y es que Okamoto quería desvincularse desde el principio del género de las luchas de uno contra uno y centrarse más en la lucha callejera, que por aquel entonces era un estilo muy popular en los salones recreativos gracias a títulos como *Double Dragon*…, y es que nos encontramos en la denominada época dorada del «Beat'em Up» o «lucha callejera», de la que Capcom sería uno de sus mayores exponentes.

La trama de *Final Fight* nos sitúa en los años noventa, cuando la ciudad de Metro City ha sido tomada por bandas criminales que siembran el caos en las calles. La más importante de estas bandas es la del criminal Mad Gear, quien está dispuesto a tomar el control definitivo de la ciudad y para ello ha decidido raptar a Jessica, la hija del alcalde. Pero la acción de Mad Gear tendrá consecuencias inesperadas, ya que no sabe que el alcalde es Mike Haggar, un ex campeón de lucha libre hipermusculado que además cuenta con la ayuda de Cody Travers, novio de Jessica y luchador de artes marciales, y de Guy, un ninja adiestrado en el estilo de lucha bushin. Los tres deberán recorrer de un extremo a otro la ciudad de Metro City en busca de Jessica y para ello deberán superar seis fases que transcurren entre lugares tan dispares como los suburbios, el metro, el distrito oeste, el área industrial, la bahía y la zona de negocios de la ciudad. Cada uno de los tres personajes que podemos elegir cumple uno de los estándares del género: Haggar es el tipo grande, musculoso, de gran fuerza pero de escasa velocidad; Guy es el personaje ágil y veloz pero de fuerza limitada, mientras que Cody es el personaje más equilibrado de los tres.

Final Fight posee unos personajes enormes, con grandes animaciones y unos

escenarios muy detallados y de gran calidad que hacían que las zonas de la ciudad fueran realmente identificables: los suburbios con los rascacielos de fondo, los pandilleros en el metro, los locales nocturnos…, por no hablar de los enormes enemigos: el luchador Sodom, con sus catanas, Eddie, el poli corrupto que masca chicle y que no duda en utilizar su pistola para eliminarnos, la familia Andore y, por supuesto, las prostitutas Poison y Roxy, que, según las malas lenguas, no nacieron siendo mujeres y no lograron superar la censura de la versión de este juego para la SNES.

46

Golden Axe

Fecha de creación: 1989
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Peleas, espadas y brujería
Plataforma: Arcade

Golden Axe es un título creado por Makoto Uchida, responsable también de otros grandes arcades de finales de los ochenta de Sega, como el también fantástico *Altered Beast*. La primera idea que se nos puede pasar por la cabeza al ver *Golden Axe* es que estamos ante un juego de rol como *Dragon Quest* o *Final Fantasy*, y es que esa era la idea inicial de Uchida, que finalmente dio un giro al proyecto inicial y acabó desarrollando una aventura de lucha callejera pero con una ambientación sacada de las míticas películas de espada y brujería como *El señor de las bestias* o *Conan, el bárbaro*, contando con el aliciente de poseer un apartado técnico de nivel muy alto.

La aventura comienza en el ficticio reino de Yuria, donde el malvado Death Adder ha capturado al rey y a su hija, a los que mantiene cautivos. Por si eso fuera poco, también ha conseguido el emblema mágico del reino, el Hacha Dorada, y amenaza con destruir tanto a la familia real como al Hacha Dorada si el pueblo de Yuria no le acepta como rey. Aquí es cuando entran en acción nuestros tres héroes: Ax Battler, un musculoso guerrero que porta una espada de dos manos y que busca venganza por la muerte de su madre, Tyris Flare, una amazona cuyos padres fueron asesinados por Death Adder, y Gilius Thunderhead, un enano que utiliza un hacha como arma.

Al comienzo del juego debemos elegir a uno de los tres personajes para empezar nuestro recorrido por el reino de Yuria en busca de venganza y salvar el Hacha Dorada. Durante nuestro viaje nos enfrentaremos a los secuaces de Death Adder: soldados, amazonas, esqueletos, gigantes y enormes caballeros, que andan sembrando el terror y el caos por todas las poblaciones. Para acabar con ellos contamos con un gran número de ataques, los cuales se realizan solo con tres botones: uno para golpear, otro para saltar y otro para lanzar pócimas mágicas. Durante el juego debemos enfrentarnos también a dragones escupefuegos y cocatrices que son controlados por nuestros enemigos, pero que pueden pasar a nuestro control si derribamos a su jinete, aumentando con ello nuestro poder de ataque.

El camino hasta el palacio donde se encuentra Death Adder es largo y nos llevará varias jornadas del juego alcanzarlo. Al final de cada jornada nuestros personajes descansarán, y será entonces cuando aparezcan en la pantalla unos pequeños duendes

que cuando sean golpeados, y dependiendo de su color —azul para la magia y verde para la vida—, dejarán caer pócimas o comida con las que rellenaremos nuestra vitalidad y poder mágico… Deberemos estar atentos porque estos duendes pueden aparecer también en mitad de una fase o de una pelea.

Golden Axe cuenta con grandes animaciones y una cuidada ambientación. Las melodías derrochan calidad y son realmente memorables, además están acompañadas por unos buenos efectos sonoros, entre los que destacan los gritos digitalizados de los personajes sacados de las películas *Acorralado* y *Conan, el bárbaro*.

47

Prince of Persia

Fecha de creación: 1989
Desarrollador: Brøderbund
Distribuidor: Brøderbund
Género: Aventuras palaciegas
Plataforma: PC

Ambientado en la antigua Persia y bajo la influencia de *Las mil y una noches*, este videojuego cuenta la historia de un reino en guerra cuyo sultán ha partido a la batalla dejando a su visir al mando del imperio para que gobierne durante su ausencia. Aprovechándose de la situación, este malvado visir ha encerrado a la princesa bajo una terrible amenaza: o se casa con él o será asesinada en una hora. Lo que el visir no sabe es que el verdadero amor de la princesa ha escapado de la prisión en la que ha sido encerrado para intentar salvar a su amada. Ahora nos toca a nosotros sortear gran cantidad de obstáculos y trampas para acabar con los malvados planes del visir y rescatar a nuestra amada, sellando nuestro destino y convirtiéndonos en el príncipe de Persia.

Jordan Mechner es el genio que se encuentra detrás de este clásico: suyo es el diseño del juego y la idea de la utilización de la rotoscopia, una técnica utilizada en las películas de animación con la cual Mechner captó los movimientos de su hermano vestido de blanco, consiguiendo con ello dotar al protagonista del juego de una calidad de movimientos nunca vista hasta entonces. Para el desarrollo de la aventura se inspiró en los primeros minutos de la película *Indiana Jones y el arca perdida*, en la que el protagonista escapa de una serie de trampas mediante una sucesión de acrobacias.

Prince of Persia transcurre en un entorno de dos dimensiones con vista lateral en el que debemos superar doce niveles en el tiempo límite de una hora. Nuestra aventura comienza con nuestro personaje en la prisión del palacio y totalmente desarmado, aunque conseguiremos la espada en la primera de las fases antes de recorrer todo el palacio del sultán: desde las prisiones hasta las habitaciones reales. Nuestro protagonista está dotado de gran cantidad de movimientos diferentes, podrá correr, saltar, andar de puntillas, colgarse de los salientes o enfrentarse en un duelo de espadas con los diferentes guardianes que custodian el palacio…

Durante el juego podremos encontrar también diferentes tipos de pócimas, cada una de las cuales actuará de distinta forma en nuestro personaje: algunas nos harán aumentar o recuperar nuestra energía, mientras que otras solo serán simples venenos que disminuirán nuestro nivel de vida. Hay que hacer una mención especial al diseño

de las fases, con baldosas que abren o cierran puertas, con pasadizos secretos y con diferentes tipos de trampas, cada una más sangrienta que la anterior, en las que nuestro príncipe será cortado por la mitad o agujereado si no las sorteamos con cuidado.

La facilidad de manejo del príncipe, que puede realizar una gran variedad de acciones con el uso de unos pocos botones, el soberbio diseño de los doce niveles, que conseguirá que exprimamos nuestras neuronas en más de una ocasión, y una melodía que se grabará a fuego en nuestra cabeza, completan una experiencia de juego totalmente inolvidable.

48

Street Gangs

Fecha de creación: 1989
Desarrollador: Technos
Distribuidores: Technos/Infogrames
Género: Guerra de bandas
Plataforma: NES

También conocido como *River City Ramson*, título con el que Technos lanzó este videojuego en Norteamérica, o *Downtown Nekketsu Monogatari*, como se le conoce en Japón, *Street Gangs* es una de esas joyas desconocidas para la mayoría del público europeo quizás debido a los dos años de retraso sufridos hasta su lanzamiento en el viejo continente.

Los orígenes de *Street Gangs* hay que buscarlos en la recreativa *Renegade* lanzada en 1986. Este era el primer título en el que hacía su aparición Kunio-kun, un adolescente que tomó el nombre del primer presidente de Technos, Kunio Taki, y que se convertiría en la mascota de la compañía, protagonizando hasta el día de hoy más de treinta aventuras, algunas de ellas incluso después de la desaparición de Technos en 1996. Esta serie de juegos protagonizados por Kunio son conocidos internacionalmente como *Kunio-kun* S*eries* y fueron occidentalizados para que tuvieran una mejor aceptación fuera de Japón, de hecho, en *Street Gangs* el nombre de Kunio fue sustituido por el de Alex y los uniformes escolares de las bandas callejeras fueron sustituidos por camisetas y pantalones vaqueros…

La trama de *Street Gangs* es sencilla: Slick, el jefe de las bandas de River City, tiene la ciudad bajo su control, igual que el instituto donde «estudian» Alex y Ryan…, aunque, por suerte, los dos protagonistas de la historia no se hallaban en él cuando fue tomado por la banda de Slick. Si esto no fuera motivo suficiente para comenzar una pelea, la novia de Ryan estaba en el instituto cuando fue secuestrado, por lo que nuestros dos protagonistas estarán dispuestos a patear las calles y el culo a todo aquel que se interponga en su camino para liberar a la ciudad… La pelea de bandas callejeras más divertida no ha hecho más que comenzar.

La cantidad de golpes y combinaciones que se pueden hacer durante los combates resulta bastante alta y son de fácil realización: podemos hacer que nuestro personaje corra, recoja objetos, salte o lance cubos de basura. La partida comienza en el instituto y debemos avanzar por la ciudad de manera totalmente libre, lo que constituye una de las grandes bazas de *Street Gangs*. No hay fases ni niveles y podemos recorrer todas las áreas —excepto la última— a nuestro antojo, derrotando a las bandas que se crucen en nuestro camino y a sus jefes. Durante nuestras peleas

podremos recoger monedas que utilizaremos posteriormente en la otra gran novedad de este juego: los mercados. Es justamente en estos lugares donde *Street Gangs* se torna más un juego de estrategia, en el que debemos gastar con mucha prudencia los ahorros que hemos conseguido, ya sea en comida o refrescos que mejoren nuestras habilidades, o en libros para formarnos en nuevas técnicas de lucha.

Street Gangs está aderezado con un apartado gráfico de estilo *superdeformed*, es decir, muñecos bajitos y de gran cabeza cuyas animaciones nos harán sonreír en más de una ocasión. El resto de los apartados técnicos son también de gran calidad y hacen que *Street Gangs* sea el mejor juego de luchas callejeras que se puede encontrar en el catálogo de NES.

49

Tetris

Fecha de creación: 1989
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Puzle obsesivo
Plataforma: Game Boy

Ni el más osado experto podría haber adivinado que la revolución en los videojuegos de puzles no vendría de Japón ni de Norteamérica, sino de la Unión Soviética, y es que si hay un título rodeado de leyenda ese es, sin duda, *Tetris*. Se dice que Alekséi Pázhitnov lo programó en un ordenador Electrónika 60 en una sola tarde, mientras trabajaba en la Academia de Ciencias de Moscú. La idea original surgió de los pentominós, un juego de mesa basado en figuras de cinco cuadrados cada una, por lo que tomando este concepto como referencia Pázhitnov transportó los pentominós al ordenador creando un puzle al que bautizó como *Tetris*, nombre que deriva del prefijo «tetra», que significa cuatro: el número de cuadrados que componen todas las fichas del juego. Seguro que Pázhitnov no era consciente de lo que estaba creando, posiblemente el juego más imitado, emulado, copiado y del que más versiones se pueden encontrar en cualquier plataforma o sistema de entretenimiento.

El objetivo en *Tetris*, por si todavía hay algún despistado que no sepa cómo funciona, es el siguiente: una serie de siete figuras geométricas distintas, todas ellas compuestas por cuatro cuadrados, caen de forma aleatoria y de una en una desde la parte superior de la pantalla. El jugador podrá entonces colocar la pieza de la forma que desee, para ello puede hacer rotar las fichas en todas las direcciones y deberá situarla en la parte inferior de la pantalla, pero siempre intentando rellenar una fila horizontal completa, ya que esto le permitirá liberar espacio para que la caída de fichas continúe de forma indefinida. El juego finalizará, por tanto, cuando una de las piezas supere el límite superior del monitor.

Fue Vadim Gerasimov, un amigo de Pázhitnov, quien adaptó el juego a un PC con la idea de poder venderlo, algo que resultaba bastante complicado dentro de la Unión Soviética, por lo que comenzó su distribución de forma gratuita a lo largo y ancho del planeta. En 1987 comenzaría la comercialización de las primeras versiones para ordenadores de 8 bits en Europa y Estados Unidos, donde se podía leer la curiosa frase «fabricado en Estados Unidos, creado en el extranjero». En 1988 Atari lanzó la famosa versión recreativa y comenzó la disputa por los derechos del juego. Finalmente, en 1989, Nintendo se haría con los derechos de *Tetris* y lanzó una de las versiones más conocidas del mismo para su consola portátil Game Boy, lo que

catapultó las ventas de la máquina, llegando a vender más de 100 millones de unidades en todo el mundo. Pero hasta 1996, cinco años después de su llegada a Estados Unidos, Pázhitnov no consiguió los derechos de autor sobre el juego.

Según estudios del psicólogo Richard J. Haier, los jugadores de *Tetris* muestran mayor eficiencia cerebral, además de un aumento de la corteza cerebral y de la capacidad de razonamiento. Tampoco hay que olvidarse del famoso «efecto Tetris», cuyos síntomas todos hemos sufrido alguna vez: pensar constantemente en diferentes combinaciones de piezas, soñar que se está jugando, o la capacidad de poder cerrar los ojos y mantener una partida imaginaria…, y es que la adicción que crea el *Tetris* es demasiado alta.

50

Xenon 2 Megablast

Fecha de creación: 1989
Desarrollador: The Assembly Line
Distribuidor: Image Works
Género: Naves hipervitaminadas
Plataforma: Amiga

La compañía desarrolladora The Bitmap Brothers fue fundada en 1987 y su trabajo de presentación fue *Xenon*, aunque también realizaron otros grandes trabajos como *Speed Ball*, *Gods* o *The Chaos Engine* hasta su disolución en 2004. Pero quizás el más recordado de todos sus videojuegos sea la continuación de su estreno, *Xenon 2 Megablast*, un juego de naves en 2D y vista cenital que es considerado uno de los grandes videojuegos dentro del género.

En *Xenon 2* se avanza de forma vertical a través de cinco niveles, cada uno de los cuales se encuentra dividido en dos secciones. Nuestra nave posee dos características bastante peculiares: por un lado, puede retroceder durante un limitado espacio de tiempo, lo que permitirá salvar obstáculos y enemigos más fácilmente, y por otro, tiene una barra de energía que muestra los disparos que es capaz de soportar, evitando así que sea destruida con un único impacto. Cuando los enemigos sean destruidos, dependiendo de su tamaño y su fuerza, dejarán como recompensa unas burbujas que podremos recoger y con las que ganaremos créditos que serán de gran importancia durante el juego. Al finalizar cada una de las dos partes que componen los niveles, accederemos a una tienda regentada por Colin, un alienígena que nos suministrará multitud de armamento a cambio del dinero que hayamos conseguido derrotando enemigos. Este es uno de los puntos más novedosos e interesantes de *Xenon 2*, ya que en esta tienda tendremos a nuestra disposición más de veinte objetos diferentes: recargas de energía, disparos diagonales, automáticos, enormes cañones… También podremos vender a Colin el equipo que no deseemos, algo muy a tener en cuenta, ya que determinadas armas no son compatibles. En gran medida el éxito de nuestra misión dependerá de cómo gastemos los créditos conseguidos, ya que debemos escoger en cada momento el armamento que mejor se adapte a cada una de las fases.

Técnicamente el juego alcanza un gran nivel en el apartado gráfico, con elementos muy bien definidos, con muy buenos efectos de luces y sombras que proporcionan una increíble sensación tridimensional y con unos enormes y detallados enemigos finales. Otro apartado a tener en cuenta es el del sonido: el tema principal, *Megablast*, que da subtítulo al juego, fue realizado por Tim Simenon, más conocido como *Bomb the Bass*. Esta canción fue el segundo sencillo lanzado por el artista en su

carrera y utiliza la línea de bajo del tema principal de la película *Asalto a la comisaría del Distrito 13*, de John Carpenter.

Xenon 2 Megablast es conocido, además de por su gran calidad y su novedoso método de conseguir armas y poderes, por su extrema dificultad y por poseer uno de los finales más decepcionantes de la historia. Tanto es así que incluso Peter Molyneux, diseñador de joyas como *Populus*, *Theme Hospital* o *Fable*, comentó su frustración cuando lo terminó, y es que tan solo unas pocas palabras de nuestro amigo alienígena y un punto negro que simulaba una televisión apagándose eran nuestra recompensa si lográbamos finalizar el juego.

51

Final Fantasy III

Fecha de creación: 1990
Desarrollador: Squaresoft
Distribuidor: Squaresoft
Género: Historia de fantasía
Plataforma: NES

La compañía Square fue fundada en 1983 por Masafumi Miyamoto e Hironobu Sakaguchi, pero estos no tuvieron demasiada suerte durante sus primeros años al frente de la empresa y se encontraban al borde de la bancarrota en 1986. Ese mismo año, debido al poco éxito de sus videojuegos, Sakaguchi pensó en la retirada, pero antes quería despedirse haciendo lo que mejor sabe hacer, contando una historia. Y esa historia la desarrolló inspirado en el por entonces exitoso *Dragon Quest*, y la llamó *Final Fantasy*, haciendo así referencia a lo que sería su última fantasía, su última obra antes de su despedida. El nuevo título salió a la venta en 1987 y, contra todo pronóstico, esta aventura de Square sí tuvo el beneplácito del público japonés, convirtiéndose con el paso del tiempo en la principal franquicia de la desarrolladora nipona y la segunda más larga hasta el día de hoy, solo detrás de *Super Mario Bros.*, y es que el primer *Final Fantasy* vendió más de 2 millones de copias.

Su continuación no se haría esperar y ya en 1988 vería la luz *Final Fantasy II*, que, curiosamente, y contra lo que suele ser habitual, no continuó la trama del primer capítulo, sino que presentaba unos personajes y argumento totalmente diferentes, aunque con una temática y elementos similares, lo que acabaría siendo una constante a lo largo de toda la serie con contadas excepciones.

En 1990 aparecería la tercera entrega de la franquicia. Dos años de trabajo dieron como resultado un cartucho de cuatro megas de memoria que en principio iba a ser lanzado para la SNES pero que finalmente fue publicado para la NES y no salió de Japón. El argumento de este tercer capítulo, como suele ser habitual en toda la saga, es complejo, largo y rebosa magia. Cuatro jóvenes deben cumplir la profecía y convertirse en los Guerreros de la Luz para salvar al mundo de la destrucción total. Para ello deberán realizar multitud de misiones repartidas por cuatro zonas distintas: el continente flotante, el mundo de la superficie, el mundo subacuático y el mundo de la oscuridad.

En *Final Fantasy III* también se hicieron mejoras en el sistema de clases y de habilidades, así como en el desarrollo de los combates por turnos. Los cuatro protagonistas comienzan como Caballeros Cebolla, pero a lo largo de la aventura podrán elegir entre más de diez profesiones diferentes con habilidades especiales.

También en esta entrega hacen aparición, por primera vez en toda la saga, las invocaciones.

En el apartado técnico hay que destacar la gran banda sonora creada por Nobuo Uetmasu, encargado de este apartado hasta la décima entrega de la saga, y quien después de su experiencia en los dos juegos anteriores consigue en esta entrega sacar todo el partido posible al sonido de la NES. Debido a la calidad de su trabajo se editó (en Japón) un cedé de 44 pistas bajo el título de *Final Fantasy III Original Sound Version*. Pero tampoco desmerecen el resto de los apartados técnicos, que consiguen que este videojuego sea, a pesar de su dificultad, uno de los juegos de rol más influyentes de la historia.

52

F-Zero

Fecha de creación: 1990
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Carreras futuristas
Plataforma: SNES

Lanzado en 1990 en Japón, en 1991 en Norteamérica y en 1992 en Europa, *F-Zero* fue uno de los videojuegos que acompañaron la salida de la videoconsola SNES a lo largo y ancho del planeta. Diseñado por Shigeru Miyamoto, con Kazunobu Shimizu en la dirección, y tras quince meses de trabajo por parte del equipo de Nintendo EAD, dieron como resultado un cartucho que ha pasado a la historia como uno de los juegos de carreras más destacados de su época con el que se inició el subgénero de las carreras futuristas y que ha influido en otros grandes juegos de velocidad posteriores.

El videojuego está ambientado en el año 2560: la humanidad ha expandido sus fronteras en el universo, el contacto con otras formas de vida extraterrestre está a la orden del día, así como el intercambio de conocimientos, tecnología y comercio entre los planetas conocidos. Este periodo de prosperidad económica ha propiciado la aparición de una gran cantidad de multimillonarios que están aburridos de su vida sin emoción, por lo que han ideado una nueva forma de entretenimiento basándose en las carreras de Fórmula 1 pero con unas normas un poco más salvajes: ha nacido *F-Zero*. En esta competición elegiremos una nave espacial entre cuatro modelos disponibles y diferentes características.

En el modo principal de juego hay tres ligas diferentes, Knight, Queen y King, cada una de ellas compuesta por cinco circuitos en los que competiremos contra otros veinte adversarios. Para ganarlos, debemos completar cinco vueltas, en cada una de las cuales tendremos que superar una determinada posición que será indicada por el juego. Durante la carrera podremos utilizar un turbo que tiene una duración limitada y será recargado cada vez que pasemos por la línea de meta…, pero no todo será tan fácil, ya que nuestro vehículo tiene un medidor de energía que se reduce conforme sufre daños, pudiendo incluso llegar a explotar. Para evitar que esto ocurra debemos tener cuidado de no chocar con los límites de la pista ni con nuestros adversarios, además de vigilar las minas que hay en los circuitos y de controlar muy bien nuestros saltos por las rampas, porque una caída fuera de la pista supondrá la destrucción total de nuestro vehículo, aunque tenemos la posibilidad de pasar por boxes y así volver a aumentar nuestro nivel de energía. Este modo de juego dispone de tres niveles de dificultad, principiante, estándar y experto, a los que debemos añadir un cuarto nivel,

el máster, que se activará únicamente si superamos el nivel experto.

Pero si hay algo en lo que destaca especialmente *F-Zero* es en que posee un novedoso apartado gráfico gracias a la inclusión del Modo 7, un sistema que permitía rotar y escalar los vehículos e imitar un entorno en tres dimensiones como nunca antes se había visto en un sistema de videojuegos casero. Este sistema solo tiene una pega: en *F-Zero* no había un modo para dos jugadores, aunque esto sería solventado en *Super Mario Kart*.

53

Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos

Fecha de creación: 1990
Desarrollador: Tecmo
Distribuidor: Tecmo
Género: Acción ninja
Plataforma: NES

De todos los videojuegos de ninjas que aparecieron durante la segunda mitad de los años ochenta, la saga que a lo largo de los años ha conquistado más éxitos tanto en videoconsolas como en salones recreativos ha sido sin lugar a dudas *Ninja Gaiden*. La primera parte, conocida en Europa como *Shadow Warriors*, apareció en las salas de juego en 1988, el mismo año que apareció la versión para la videoconsola NES con resultados sobresalientes en todos los aspectos, logrando incluso superar la versión recreativa. La historia narrada en este primer episodio nos contaba cómo Ryu Hayabusa, tras la muerte de su padre, viaja a América con la misión de impedir que Jaquio, el malvado líder de una peligrosa secta, consiga revivir a un antiguo demonio llamado Jashin con el que pretende dominar el mundo.

El éxito de la primera parte hizo que *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*, lanzada en Europa en 1994 y más conocida como *Shadow Warriors 2*, apareciera dos años más tarde. En este segundo capítulo Ryu debe rescatar a Irene Lew, una agente de la CIA que ya apareció en el primer episodio y que ha sido secuestrada por Ashtar, el emperador del Caos, maestro de Jaquio y poseedor de la Espada Oscura.

Ninja Gaiden II transcurre en escenarios en dos dimensiones en los que nuestro personaje deberá avanzar sorteando obstáculos y enemigos. La aventura está compuesta por siete fases o «Actos», como son llamados en el juego, al final de los cuales el argumento se va desarrollando y ampliando. Durante la aventura, Ryu podrá atacar a sus enemigos haciendo uso de su espada, pero, además, para salir con éxito de esta complicada misión, las habilidades de Ryu han mejorado respecto a la primera entrega: ahora es capaz de escalar por las paredes, saltar más lejos y colgarse de techos. También han aparecido nuevos y mejorados ataques secundarios, entre los que destacan la posibilidad de conseguir sombras de sí mismo que no pueden ser dañadas y multiplican el poder ofensivo.

Técnicamente, esta continuación superó a su predecesora en todos los aspectos, pero si hay algo en lo que destaca es en su nivel jugable. Nuestro héroe no solo realiza todos los movimientos de manera sencilla y fácil, sino que, además, la cantidad de poderes y ataques diferentes que encontramos durante el desarrollo del juego resulta muy variada. Gráficamente, las animaciones también fueron mejoradas

respecto a la primera parte y el acabado general muestra una gama más amplia de colores, dando un resultado bastante espectacular. Destacan especialmente las escenas entre actos, muy bien dibujadas, que consiguen adentrarnos perfectamente en la historia y están acompañadas por unas melodías muy bien realizadas. A todo ello hay que añadirle un nivel de dificultad perfectamente ajustado, difícil pero superable, por lo que nos hallamos ante un videojuego sobresaliente en todos sus aspectos.

Tras el éxito de esta segunda parte Tecmo lanzó una tercera entrega, que no llegó a estar a la altura de las dos primeras en ninguno de los apartados, pero que es un broche a la altura de una de las trilogías más importantes de NES.

54

Secret of Monkey Island

Fecha de creación: 1990
Desarrollador: Lucasfilm
Distribuidor: Lucasfilm
Género: ¡Un mono de tres cabezas!
Plataforma: PC

Ron Gilbert fue el creador de esta auténtica obra maestra cuyas influencias son los libros *En costas extrañas*, de Tim Power, y *La isla del tesoro*, de R. L. Stevenson. *The Secret of Monkey Island* fue creado con el motor para aventuras gráficas SCUMM (de aquí proviene el curioso nombre de la taberna del juego: Scumm Bar), que ya había sido utilizado anteriormente en cuatro videojuegos de Lucasfilm y que fue diseñado originariamente para la creación de *Maniac Mansion*. Durante el desarrollo de *The Secret of Monkey Island* el equipo de trabajo no se ponía de acuerdo en cómo se debía llamar el personaje principal, así que finalmente optaron por llamarlo como el archivo en el que guardaban su imagen, «guy.brush» (chico.brocha), por eso a lo largo de todo el juego el resto de los personajes no pararán de señalarnos lo extraño de nuestro nombre: Guybrush Threepwood.

Y es que Guybrush Threepwood es un simpático muchacho cuyo mayor sueño es ser un temido pirata, y para ello se dirige a la isla de Mêlée, un nido de filibusteros donde deberá superar tres grandes pruebas para conseguir su preciado sueño. Estas tres pruebas son: vencer en un duelo a la Sword Master, descubrir un tesoro perdido y robar una estatuilla en la casa de la gobernadora. Estas pruebas se pueden superar sin ningún orden establecido, pero al cumplir la última de ellas Guybrush se enamorará perdidamente de la gobernadora, Elaine Marley. Lo que Guybrush no sabe es que el temible y difunto pirata LeChuck también está enamorado de la gobernadora y la secuestrará, obligándonos con ello a cambiar nuestros planes para rescatarla y embarcándonos en un disparatado viaje hacia la isla del Mono.

Si hay algo en lo que destaca *The Secret of Monkey Island* es en el humor, pues cada una de las misiones y rompecabezas está salpicada de situaciones graciosas, algunas de las cuales pueden a veces rozar lo absurdo, como los inolvidables duelos de espada escritos por Orson Scott Card. Todos los personajes, incluso los malos, son simpáticos y tienen una personalidad bien marcada y desarrollada aunque aparezcan únicamente durante unos breves instantes. Todos se mueven libremente por la isla de Mêlée, interactuando con nosotros y haciéndonos sentir parte de un mundo propio y real que funciona con sus particulares y extrañas normas.

Técnicamente el juego no deslumbra, pero no es necesario. Aun así, es fantástico

comprobar cómo con una gama de tan solo 256 colores se puede crear un entorno tan detallado y cuidado como el que aparece en el juego, sin grandes efectos, pero con un uso sobresaliente de planos, perspectivas, luces y sombras…, consiguiendo transmitir diferentes sensaciones mediante la utilización del color. Lo mismo ocurre con el diseño de personajes, que a pesar de su simpleza consiguen transmitir perfectamente cómo son, ya sea por medio de su atuendo, sus gestos o su forma de hablar.

En julio de 2009 se lanzó una versión en CD-ROM del juego con mejoras gráficas, doblaje y una colección de nuevas melodías, por lo que ya no hay excusas para no descubrir cuál es el «secreto de la isla del Mono».

55

Super Mario World

Fecha de creación: 1990
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Mario definitivo en 2D
Plataforma: SNES

Comenzaba la década de los noventa y Nintendo llegaba tarde a la nueva generación de consolas de 16 bits… Sega había comercializado su Mega Drive dos años antes y empezaba a expandir su mercado, muy especialmente en Norteamérica. Ante esta complicada situación Nintendo tenía que contraatacar no solo con una consola igual de potente, sino también con un videojuego que lanzase esta nueva máquina a lo más alto en la lista de ventas. Por tanto, Nintendo, tras el enorme éxito conseguido por *Super Mario Bros. 3,* volvió a confiar una vez más en Shigeru Miyamoto, que, con Takashi Tezuka en la dirección, consiguió crear el que sería el juego de plataformas definitivo en dos dimensiones, y que ha vendido más de 20 millones de copias en todo el mundo: *Super Mario World*.

La historia de *Super Mario World* no es diferente a la del resto de los títulos que ha protagonizado el simpático fontanero hasta la fecha: como siempre, Mario y Luigi deben rescatar a la princesa Peach, que ha sido secuestrada por Bowser. La dinámica del juego tampoco varía demasiado respecto a las entregas anteriores: debemos avanzar por niveles de dificultad creciente sorteando todo tipo de obstáculos, contando para ello con las setas que nos hacen crecer, la flor gracias a la cual podemos disparar, y la estrella que nos hace invulnerables durante unos segundos.

Pero aquí acaban las semejanzas con las anteriores entregas protagonizadas por el fontanero italiano, ya que las novedades de *Super Mario World* son muchas, tantas que solo hay espacio para mencionar únicamente las más representativas: aparecen nuevos objetos, como una pluma, gracias a la cual podremos volar; nuevas habilidades, como un salto con giro que acabará con los enemigos más poderosos; y hace su aparición un nuevo compañero, el simpático dinosaurio Yoshi, que cambia de poderes dependiendo de su color y gracias al cual nos será más fácil descubrir los secretos que esconde esta maravillosa aventura.

Nada más comenzar *Super Mario World,* Miyamoto nos sorprende rompiendo las reglas de linealidad vigentes hasta el momento: ¿Hacia dónde comenzamos nuestro viaje?, ¿hacia la derecha o hacia la izquierda? Esta mecánica se repite a lo largo del juego, donde en más de una ocasión deberemos elegir el camino a seguir. Por ello, la primera vez que lo terminemos es muy probable que no hayamos descubierto los 96

niveles que lo componen —muchos de ellos secretos—, por lo que tendremos que volver a disfrutar de él para revelar todas las rutas, sorpresas y niveles que hay escondidos en el mundo de Mario. Este es uno de los puntos fuertes de *Super Mario World*, el poseer un sistema de niveles ocultos que te permiten volver a empezar el juego para descubrir todos sus secretos, sistema que se hizo muy popular desde su aparición en este videojuego y que sería utilizado en prácticamente todos los videojuegos posteriores.

Super Mario World fue un éxito desde su aparición…, castillos encantados, niveles acuáticos, subterráneos, aéreos, carreras contrarreloj, niveles de *scroll* (desplazamiento) automático, fortalezas, mundos estrella… Todo en él era posible… y técnicamente era insuperable.

56

Civilization

Fecha de creación: 1991
Desarrollador: MicroProse
Distribuidor: MicroProse
Género: Estrategia evolucionista
Plataforma: PC

Civilization es un videojuego de estrategia por turnos diseñado por Sid Meier, quien ya por aquel entonces era considerado como uno de los grandes genios en la creación de este estilo de juegos gracias al genial *Pirates!* aparecido en 1987.

En *Civilization*, el jugador debe elegir entre una de las 16 civilizaciones disponibles, cada una de las cuales está asociada a uno de los 16 colores que podía admitir una tarjeta gráfica EGA de un PC de la época. Cada una de las civilizaciones tiene diferentes características y la elección afectará a los títulos y colores del juego, así como al lugar donde comenzará a desarrollarse la civilización elegida, ya que cada una tiene una zona geográfica establecida en el mapa mundial. Además, cada una será liderada por una figura histórica, como, por ejemplo, Stalin, Gandhi o Napoleón. El juego comienza con uno o dos pobladores en el año 4000 a. C., y con ellos deberemos comenzar a construir un imperio tomando el papel de gobernante y haciendo evolucionar a la civilización elegida. El jugador vencerá cuando extermine al resto de las civilizaciones, gane la carrera espacial o llegue al fin de la era actual, que en el juego está situada en el año 2100.

La grandeza de *Civilization* se halla en su complejidad y profundidad a la hora de elaborar nuestra partida. Comenzamos sin ciudades y con nuestras escasas unidades de población deberemos iniciar su construcción, pero debemos elegir con cuidado el lugar del asentamiento, ya que de este dependerán las materias primas que podremos utilizar durante nuestra partida. Por otro lado, también tendremos que cuidarnos de las invasiones de los bárbaros, enemigos que no tienen nacionalidad y que podrán destrozar nuestras construcciones, aunque para proteger nuestra ciudad podremos crear un ejército. Durante la partida debemos tener en cuenta los avances tecnológicos que se logran en diferentes campos de la sabiduría, como la artesanía o la metalurgia, y se realizan de forma ordenada y lógica, siendo imposible, por ejemplo, inventar un carro sin haber descubierto antes la rueda. Todos los avances conseguidos dependerán también de las materias primas disponibles, así como de la productividad de nuestros ciudadanos, que dependerá, a su vez, de su nivel de felicidad, y del modo de gobierno que tengamos: monárquico, democrático, comunista, anárquico…

La complejidad, profundidad y cantidad de opciones que ofrece *Civilization* es muy alta, con una gran diversidad de retos diferentes y la posibilidad de utilizar la diplomacia en nuestras relaciones con otros pueblos. Su nivel de dificultad está perfectamente ajustado, por lo que nos encontramos con un juego totalmente sobresaliente, que sentó las bases de los juegos de estrategia que llegarían en años posteriores, y con el que podemos pasar tardes enteras enfrente del ordenador. En 1995 se lanzó una nueva versión para Windows con ciertas mejoras gráficas y opciones multijugador.

57

Lemmings

Fecha de creación: 1991
Desarrollador: DMA Design
Distribuidor: Psygnosis
Género: Cuidador de seres no inteligentes
Plataforma: Amiga

Mike Dailly, que posteriormente programaría y crearía algunos de los niveles del juego, fue quien plantó la semilla que después creció y se convirtió en un éxito de crítica y público que hasta hoy ha vendido más de 15 millones de copias, *Lemmings*. Dailly estaba haciendo demostraciones de animaciones de 8 por 8 píxeles para el desarrollo de la que sería la secuela del videojuego *Blood Money*, pero estas animaciones gustaron tanto en DMA Design que decidieron crear un juego basándose en ellas, mientras que los distintos niveles que aparecen en el juego fueron diseñados por distintos miembros del equipo de trabajo, lo que permitió fusionar diferentes ideas y conceptos.

La primera duda que le asalta a todo el mundo cuando le hablan de este título es: ¿qué puñetas es un lemming?, y, bueno, la respuesta es bastante sencilla: es un pequeño ser de pelo verde e inteligencia bastante limitada que vive en grandes grupos y se desplaza a través de complicados niveles gracias a la ayuda de un jugador que se estruja el cerebro para pensar por él.

Por lo tanto, el objetivo del juego no es otro que ayudar a un número determinado de estos pequeños seres a alcanzar la puerta de salida de la fase, para lo cual disponemos de ocho habilidades diferentes con las que deberemos guiar a nuestros protegidos. Tanto el número de habilidades que se pueden utilizar como la cantidad de lemmings que se deben salvar varían dependiendo de la dificultad y diseño del nivel; así, por ejemplo, habrá niveles en los que solo podremos utilizar una de las habilidades y otros en los que podremos utilizar todas ellas, o niveles en los que debemos salvar a la totalidad de los lemmings, y otros en los que será suficiente con salvar únicamente a la mitad de ellos. Tenemos, por tanto, un limitado margen de maniobra para poder superar las fases, y habrá que hacerlo en la mayoría de los casos de la forma preestablecida o nuestro fracaso será más que seguro. Deberemos tener en cuenta que los lemmings no se detienen ante nada, una vez que aparecen por la entrada de la fase, caminarán y caminarán hasta que se encuentren con algún obstáculo —o lemming bloqueador— que les haga dar la vuelta. Y ello en el mejor de los casos, ya que si lo que hay en su camino es un precipicio o un gran charco de lava no se lo pensarán dos veces y se lanzarán al vacío aunque les cueste la vida. Las

diferentes habilidades que podemos utilizar para ayudarlos son: escalador, paracaidista, constructor, bloqueador, cavador o suicida.

La versión original de Amiga contaba con un modo de dos jugadores en el que utilizando dos ratones y un sistema de pantalla partida se competía para ver quién era capaz de salvar a un mayor número de estas pequeñas criaturas, y finalizaba cuando ninguno de los jugadores era capaz de salvar a ningún lemming.

Lemmings es uno de esos títulos atemporales que nacen de una extraña idea y que con el tiempo no solo se convierten en clásicos, sino que, además, son los precursores de un nuevo estilo y forma de entender los videojuegos: la estrategia en tiempo real.

58

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Fecha de creación: 1991
Desarrollador: LucasArts
Distribuidor: LucasArts
Género: Trilogía incompleta
Plataforma: PC

Hay quien dice que segundas partes no son buenas…, pero estas personas seguramente nunca han jugado a *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. La continuación de la historia de piratas y fantasmas creada por Ron Gilbert no se hizo esperar y tan solo un año después pudimos disfrutar de nuestro segundo viaje hacia la isla del Mono, que si bien no resultó tan sorprendente como el primero, sí podemos decir que en líneas generales fue de una calidad mayor.

El juego comienza con nuestro querido Guybrush colgando de una cuerda. La aparición de la gobernadora, Elaine Marley, que parece dispuesta a rescatarle, hace que Guybrush empiece a relatar cómo ha llegado a encontrarse en tan comprometida situación, dando comienzo así nuestra historia: isla Scabb, en el mar Caribe, Guybrush Threepwood se ha convertido por fin en pirata y relata a otros marineros la historia de cómo derrotó a su enemigo LeChuck, historia que repite sin cesar una y otra vez y que todo el mundo ya está cansado de oír. Pero ahora Guybrush tiene planeada otra aventura, va a buscar el tesoro más grande de todos, el Big Whoop. La búsqueda de estas riquezas llevará a nuestro intrépido pirata a sortear el embargo que sufre la isla Scabb por Largo LaGrande, a visitar tres islas para conseguir los pedazos del mapa que muestra dónde se encuentra el Big Whoop, a introducirse en la fortaleza de LeChuck y a arribar a isla Dinky, donde el fastuoso tesoro finalmente nos espera…, todo ello si LeChuck no acaba antes con nosotros… Estas aventuras transcurren a través de cuatro episodios en los que Guybrush deberá ayudarse de la magia de la hechicera Vudú, será arrestado, beberá grog y visitará mil y un lugares en una aventura MÁS que la anterior, es decir, más larga, más disparatada, más divertida y más escalofriante. ¿Se puede pedir más?

Este segundo episodio de la saga mejoró el apartado gráfico a pesar de haber transcurrido únicamente un año desde la aparición de *The Secret of Monkey Island* y de utilizar también un sistema VGA para su creación, resultando más coloridos y detallados que los de su predecesor. Lo que sí sufrió un lavado de cara considerable fue el inventario, que en esta entrega se muestra por medio de iconos, resultando así más cómodo y fácil de usar. Pero *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* no ha pasado a la historia por sus cualidades técnicas, sino por sus diálogos desternillantes e

inolvidables, por sus referencias a Indiana Jones, por sus grandiosos puzles, por su concurso de escupitajos, por la enorme cantidad de objetos nuevos, por ese final tan sorprendente…

Pero todo lo bueno llega a su fin, y tras esta gran obra maestra y su polémico final, el equipo formado por Ron Gilbert, Steve Purcell, Dave Grossman y Tim Schafer se desharía. Gilbert se marchó de LucasArts dejando la trilogía incompleta, Grossman se dedicó al diseño del también grandioso *Day of the Tentacle* junto con Schafer, que posteriormente también trabajaría en el aclamado *Grim Fandango*, mientras que Purcell diseñaría los personajes de *Sam & Max Hit the Road*…, grandes trabajos de cuatro grandes genios.

59

Sonic the Hedgehog

Fecha de creación: 1991
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Aventuras supersónicas
Plataforma: Mega Drive

A mediados de la década de los ochenta la consola de 8 bits de Sega, la Master System, estaba cosechando un gran éxito de ventas en Europa y Suramérica, pero no ocurría lo mismo en el que en aquel momento era el mercado más importante de la industria de los videojuegos, Japón, donde más del noventa por ciento de las consolas vendidas eran de Nintendo. Para intentar contrarrestar esta situación Sega lanzó en 1988 su videoconsola de 16 bits, adelantándose así a Nintendo. La nueva máquina, conocida como Mega Drive en Europa, Japón y Brasil, y como Genesis en el resto de América, consiguió hacerse con un importante hueco dentro del mercado, especialmente en el norteamericano y en el europeo.

A pesar de todo esto, dos años después llegaría la Super Nintendo acompañada del estupendo *Super Mario World*. Corría el año 1990 y Sega necesitaba un título que consiguiera vender al menos un millón de copias y mantuviera el nivel de ventas de su flamante Mega Drive, para lo cual optó por crear una mascota. Este puesto lo ostentaba hasta entonces de manera no oficial Alex Kidd, un personaje medio niño y medio mono que protagonizó varios juegos para las consolas de Sega durante la segunda mitad de la década de los ochenta. Tras varios bocetos y pruebas, finalmente se escogió como nueva mascota de la compañía nipona a Sonic, un erizo del mismo color que el logotipo de Sega y diseñado por Naoto Ohshima, que tenía la habilidad de correr a gran velocidad y de convertirse en bola para derribar a sus enemigos.

La aventura transcurre en el planeta Mobius, lugar donde habita el erizo Sonic y todos sus amigos. Pero una amenaza se cierne sobre los animales de este planeta: el malvado doctor Ivo Robotnik, también conocido como Dr. Eggman, los está secuestrando y encerrando en el interior de los Badniks, unos robots creados por él mismo y con los que planea conquistar todo Mobius. Sonic será, por tanto, el encargado de evitar que el Dr. Robotnik cumpla sus planes y para ello deberá conseguir las seis esmeraldas del Caos, que se encuentran esparcidas por otros tantos mundos, para después enfrentarse cara a cara con el malvado doctor.

Cada una de las fases está diseñada para exprimir al máximo la cualidad principal de Sonic: la velocidad. Con un desarrollo técnico brillante, un diseño de niveles que roza la perfección y que hace que el juego sea trepidante, frenético y desenfrenado,

Sonic obtuvo un éxito inmediato y se pudo disfrutar de una de las épocas de mayor rivalidad entre dos grandes compañías como eran Nintendo y Sega, una época en la que ambas empresas elaboraron productos de gran calidad que han pasado con letras de oro a la historia de los videojuegos y todavía perduran en el recuerdo.

Sonic the Hedgehog ha vendido hasta la fecha cuatro millones de copias y el personaje ha aparecido en multitud de secuelas y aventuras, incluso junto al que una vez fue su mayor rival, Mario, algo que parecía totalmente imposible cuando Sega se dedicaba al desarrollo de videoconsolas domésticas.

60

Street Fighter II

Fecha de creación: 1991
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Género: Peleas revolucionarias
Plataforma: Arcade

Hay videojuegos que suponen un antes y un después en el desarrollo de futuros títulos, marcan una tendencia y establecen unas normas básicas que se mantienen prácticamente inalteradas en videojuegos posteriores. Uno de estos es *Street Fighter II*, un juego de lucha de uno contra uno en dos dimensiones y la continuación de la recreativa *Street Fighter* de 1987, de la que mantuvo prácticamente inalterado el concepto del juego, incorporando notables mejoras técnicas y jugables gracias a las que consiguió alzarse con la fama y el éxito a nivel mundial.

Una de las principales novedades de *Street Fighter II* respecto al resto de los juegos de lucha aparecidos anteriormente es la cantidad de luchadores disponibles que tenemos a nuestra elección, un total de ocho diferentes: Ryu, Ken, Chun Li, E. Honda, Blanka, Zangief, Guile y Dhalsim. Pero el juego cuenta además con otros cuatro personajes más que no podemos elegir y que son los denominados jefes finales —Balrog, Vega, Sagat y M. Bison—, quienes sufrieron diversas modificaciones en sus nombres en la versión occidental de la recreativa debido a la similitud de uno de ellos con Mike Tyson, el dos veces campeón del mundo de los pesos pesados.

Todos y cada uno de los luchadores de *Street Fighter II* tienen sus propios movimientos y estilo de lucha, así como un motivo personal para participar en el torneo que nos será revelado una vez que derrotemos a los otros once contendientes. Los combates, al igual que en el anterior *Street Fighter*, se desarrollan mediante una vista lateral y en ellos vence el que logra ganar dos *rounds* antes de que finalice el tiempo establecido. Si el tiempo llega a su fin, el vencedor del *round* es aquel que conserve mayor nivel de vitalidad, y en caso de que ambos tengan el mismo nivel de energía o ambos contendientes queden K. O. al mismo tiempo, el combate será nulo y se deberá disputar un nuevo *round*.

El control de *Street Fighter II* se realiza mediante una palanca de ocho direcciones y seis botones. Estos se dividen en tres patadas y tres puñetazos, cada uno de los cuales tiene diferente fuerza y velocidad, pudiendo distinguir entre suave, medio y fuerte. La jugabilidad de este título es tan alta que incluso hoy es difícil encontrar un juego de lucha que lo pueda superar: los movimientos básicos se ejecutan de forma sencilla y con tan solo pulsar uno de los botones dispondremos de

una variedad de golpes realmente sorprendente.

El apartado gráfico del juego es brillante: los luchadores están muy bien diseñados, lo que les confiere una personalidad extraordinaria. A esto ayuda también que cada personaje disponga de su propio escenario y melodía. Por supuesto, no hay que olvidar que los ataques especiales que realizan los personajes se encuentran acompañados de voces digitalizadas, algo que engrandecía de forma espectacular los combates.

61

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Fecha de creación: 1991
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Aventuras en el pasado
Plataforma: SNES

Después del maravilloso *The Legend of Zelda*, aparecido en la videoconsola NES, Shigeru Miyamoto comenzó a trabajar en la que sería su continuación, *Zelda II: The Adventure of Link*, que apareció en 1987 también en la misma consola. Este segundo título de la saga supuso un cambio de concepto al mezclar la vista cenital para las fases de exploración con una vista lateral en los combates aleatorios y en las localizaciones, encontrándonos con un desarrollo más típico de los juegos de plataformas que de los juegos de rol. Este giro en el concepto de la saga *Zelda* supuso que muchos seguidores de la primera entrega se sintieran defraudados en cierta forma, aun a pesar de que el resultado final de la segunda aventura de Link es bastante satisfactorio.

Ya en 1988 comenzaría a fraguarse un nuevo capítulo de *The Legend of Zelda* para NES, pero el proyecto fue finalmente retrasado y comenzó a desarrollarse para la nueva videoconsola de Nintendo, la SNES. Miyamoto volvió a retomar el concepto del juego original y en noviembre de 1991 aparecía en Japón el que para algunos es el mejor episodio de la saga *Zelda* jamás creado: *La leyenda de Zelda: La trifuerza de las diosas*. Este nombre sería modificado en la versión norteamericana, pasando a ser *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, para omitir las referencias religiosas conforme al deseo de Nintendo America. Este cambio afectaría principalmente al título, pero también se pueden encontrar otros cambios en las localizaciones y en los nombres de los personajes: el sacerdote Agahnim pasó a ser un mago.

The Legend of Zelda: A Link to the Past sorprendió a todo el mundo, y es que realmente posee razones de sobra para ello. Técnicamente impecable, los gráficos alcanzaron un gran nivel debido a su alta definición, su amplia gama de colores y variedad de enemigos. Pero si hay algo que destaca en el apartado visual son los escenarios, su lograda ambientación, los efectos de lluvia y luz y la recreación de lugares hermosos, tétricos e inolvidables. La banda sonora del juego está considerada como el mejor trabajo del maestro Koji Kondo, que recuperó la melodía del primer título de la saga y creó nuevas melodías para los principales personajes del juego, que son utilizadas cada vez que estos aparecen.

La aventura se vuelve a desarrollar en una perspectiva cenital, recuperando toda

la esencia del *Zelda* original, pero ampliándolo y mejorándolo hasta llegar casi a la perfección. Aparecen nuevos objetos que se convertirán con el tiempo en clásicos de la saga, como el gancho o la vara que nos permite crear bloques y plataformas. Hay doce mazmorras repartidas entre dos mundos paralelos, mundos semejantes pero diferentes entre sí, que son en su concepción un elaborado e intrincado rompecabezas que debemos resolver. En las mazmorras, que esta vez tienen varios pisos de altura, los puzles se vuelven más complejos y exquisitos, con gran cantidad de interruptores y artilugios diferentes, todo ello unido a una jugabilidad perfecta, como es habitual en esta saga. En tres palabras: una obra maestra.

62

Alone in the Dark

Fecha de creación: 1992
Desarrollador: Infogrames
Distribuidor: Interplay
Género: Supervivencia y horror
Plataforma: PC

Alone in the Dark es una aventura que desde su aparición se convirtió por derecho propio en todo un referente en el mundo de los videojuegos, no solo por ser el primer título que contó con personajes poligonales animados en tres dimensiones, sino también porque es el precursor de un género conocido comúnmente como *survival horror*, género que ha dado grandes títulos y grandes ratos de diversión.

La dirección, realización y parte de la programación de *Alone in the Dark* corrieron a cargo de Frédérick Raynal, creador también de otros grandes videojuegos como *Little Big Adventure* (1995), condecorado en 2006 con la insignia de Caballero de la Orden de las Artes y las Letras de Francia, y que se casaría posteriormente con Yaël Barroz, una de las encargadas del apartado gráfico de este juego. El guión estuvo a cargo de Hubert Chardot y Franck Manzetti, quienes se inspiraron notablemente en el escritor H. P. Lovecraft, cuyo nombre curiosamente se muestra en los créditos del final y al que se rinden gran cantidad de homenajes, como la aparición de su libro *Necronomicón* o la de algunos de los extraños seres y criaturas que nacieron en sus escritos.

La trama de *Alone in the Dark* se sitúa en el año 1925 en Luisiana, más concretamente, en una casa llamada *Derceto*, en la que se ha suicidado su último dueño, el pintor Jeremy Hartwood. El caso no tendría mayor importancia si no fuera porque todos los anteriores dueños del *Derceto* han muerto en similares circunstancias, por lo que se rumorea que la casa está maldita. Al comenzar el juego podemos elegir entre dos personajes diferentes para acceder a la casa, el detective privado Edward Carnby o la sobrina del difunto propietario, Emily Hartwood, aunque el desarrollo de nuestra aventura no sufrirá variaciones derivadas de la elección de uno u otro protagonista.

Una vez dentro de la mansión, nuestro personaje llegará al ático, lugar donde se suicidó su antiguo dueño, y quedará atrapado en su interior. Desde ese mismo instante comienza una lucha por la supervivencia en la que debemos derrotar al mal que habita en *Derceto* para poder salir con vida. Deberemos recorrer una enorme mansión cuya atmósfera opresiva nos hará mantenernos en constante tensión, por el camino deberemos resolver acertijos, puzles, sortear trampas, enfrentarnos a las más

inquietantes criaturas llegadas de otra dimensión e ir recomponiendo la historia de la casa maldita a través de los diferentes escritos y libros que encontraremos por el camino.

Al contrario que otros títulos posteriores dentro del género y de la propia saga, en *Alone in the Dark* no hay gran cantidad de enemigos ni de enfrentamientos directos, la mayoría de las criaturas que aparecen durante el juego deben ser sorteadas mediante la resolución de incógnitas y puzles que nos harán, a su vez, avanzar en esta inquietante historia de terror. Pero también tendremos la posibilidad de luchar con nuestras propias manos o utilizar armas para enfrentarnos a los enemigos, aunque algunos de ellos serán inmunes a ellas y solo se les podrá derrotar mediante la resolución de un puzle.

63

Flashback

Fecha de creación: 1992
Desarrollador: Delphine Software International
Distribuidores: U. S. Gold/Sunsoft
Género: Aventura ciberpunk
Plataforma: Amiga

Un primer vistazo a *Flashback* nos puede hacer recordar a dos grandes títulos aparecidos unos años antes. Por un lado, es imposible no mencionar su similitud con *Prince of Persia* debido principalmente a la utilización de la rotoscopia en la captura de movimientos y la creación de las animaciones, aunque en *Flashback* estas se encuentran muy mejoradas y evolucionadas. Al otro videojuego que seguro nos hace recordar es a *Another World*, otro gran título de Delphine Software creado por Eric Chahi, que también utiliza la rotoscopia en la animación de los personajes y que a menudo es erróneamente considerado como la primera parte de *Flashback* cuando en realidad el argumento de ambos no tiene nada en común.

Flashback nos transporta al año 2142, donde asumimos el papel de Conrad B. Hart, agente del GBI (Galaxia Bureau of Investigation). Conrad, durante una de sus investigaciones, ha descubierto una conspiración alienígena que ha suplantado a importantes dirigentes mundiales para destruir el planeta Tierra. Para prevenir que su conocimiento acerca de esta conspiración sea eliminado, Conrad ha hecho una copia de su memoria y se la ha enviado a su amigo Ian junto con un mensaje para sí mismo. Ahora Conrad se encuentra en Titán, el satélite más grande de Saturno, y, como se temía, ha sido secuestrado por los alienígenas y su memoria ha sido borrada. Ha conseguido escapar de sus captores, pero se encuentra solo en medio de una jungla…, como no podía ser de otra forma, nos toca a nosotros la dura tarea de ayudarle a recuperar su memoria y de paso desenmarañar una trama de proporciones galácticas.

El origen del guión de *Flashback* está inspirado por la película *Están vivos* (*They Live*, 1988), de John Carpenter, de donde toma prestada la historia de unos extraterrestres que pretenden dominar el mundo suplantando la identidad de importantes personajes de la política y la sociedad. El resto de las influencias de este juego son también muy claras, destacando de forma significativa dos grandes películas de ciencia ficción, *Blade Runner* y *Desafío total*, ambas de estilo ciberpunk, de las que toma prestada la atmósfera y algunos retazos de sus historias. Pero el guión de *Flashback* también posee ideas propias y originales, por lo que conforme avancemos por el juego su argumento se tornará cada vez más interesante y fascinante, alternándose con desafíos cada vez más complicados y elaborados.

Flashback aprovechaba al máximo las capacidades técnicas de los sistemas del momento, con un apartado gráfico muy cuidado en el que destacan las animaciones y movimientos fluidos de los personajes. Esta alta calidad en las animaciones es posible en parte gracias a la no existencia de desplazamiento lateral durante el transcurso del juego, ya que avanzaremos pantalla a pantalla a través de escenarios vectoriales, lo que supone un gran ahorro de recursos y memoria. Hay que hacer mención también a su exquisita jugabilidad, gracias a la cual nuestro protagonista puede hacer gran cantidad de acciones: trepar, correr disparar, saltar…, todas ellas se realizan de manera sencilla, lo que nos permitirá preocuparnos únicamente de disfrutar de su argumento.

64

Kirby’s Adventure

Fecha de creación: 1992
Desarrollador: HAL Laboratory
Distribuidor: Nintendo
Género: Plataformas felices
Plataforma: NES

Kirby fue uno de los personajes estrella de la Game Boy allá por el año 1992 gracias a su aparición en el videojuego *Kirby’s Dream Land*, el primer título protagonizado por este extraño y comilón ser. Esta primera aventura, diseñada para los jugadores más pequeños y menos experimentados, resultó un éxito a pesar de su escasa dificultad y duración, lo que le permitió a Masahiro Sakurai, su creador, desarrollar una continuación para la videoconsola NES. Por lo tanto, ese mismo año aparecería la continuación, *Kirby’s Adventure*, videojuego de mayor duración que el original aunque no de demasiada dificultad, en el que nuestro gracioso protagonista hace gala de un bonito tono rosa y gran número de nuevas habilidades.

La historia comienza cuando Kirby se levanta de su acostumbrada siesta y descubre que no ha soñado, por lo que decide ir a la fuente de los Sueños, el origen de las bonitas fantasías que todos los seres tienen mientras duermen. Kirby no puede ocultar su sorpresa cuando descubre que el rey Dedede se está bañando en la fuente y que ha esparcido el Star Rod, el cetro que otorga su poder a la fuente, por lo que Kirby debe emprender una aventura a lo largo y ancho de todo Dream Land para recuperar los siete pedazos del cetro, arrebatárselos a los secuaces del rey Dedede y recuperar los sueños de todos los seres.

Para llevar a cabo tan loable misión Kirby debe recorrer un extenso mapa dividido en siete niveles, cada uno de los cuales se encuentra a su vez subdividido en varias etapas, y al final del cual le espera un malvado secuaz del rey Dedede. Para sortear todos estos obstáculos Kirby cuenta con numerosas habilidades, como nadar, volar, correr, disparar rayos, e incluso absorber a los enemigos para luego lanzarlos o para copiarles los poderes, llegando de este modo a poder utilizar hasta 26 habilidades diferentes, lo que constituye uno de los mayores atractivos del juego.

Kirby cuenta también con una barra de energía de seis puntos, lo que hace que derrotarle sea bastante complicado, dando como resultado un juego sencillo a pesar de su longitud. Nuestros mayores enemigos serán, por tanto, los jefes finales, a los que deberemos derrotar haciendo gala de nuestras mejores armas y toda nuestra habilidad. Aunque la dificultad es uno de los puntos débiles de *Kirby’s Adventure*, también conviene hacer hincapié en que es un juego repleto de sorpresas y

minijuegos, como el modo Arena, en el que Kirby puede enfrentarse únicamente contra los jefes finales.

Debido a que la NES era una máquina con muchos años en el mercado y muy conocida por los programadores de todo el mundo, la calidad técnica de *Kirby's Adventure* alcanza niveles que nunca se podían haber imaginado durante los primeros años de existencia de la consola. Efectos especiales, utilización de fondos con efectos en 3D y desplazamiento paralelo hacen que sea una delicia visual y un derroche de simpatía y alegría. El mismo matiz está presente en las melodías compuestas por Jun Ishikawa, mientras que la jugabilidad es sencilla desde el primer momento, como suele ser norma habitual en todos los grandes juegos de esta consola.

65

Super Mario Kart

Fecha de creación: 1992
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Divertidas carreras de karts
Plataforma: SNES

Super Mario Kart nos devuelve al mundo creado para *Super Mario World*, pero esta vez, en lugar de avanzar a través de plataformas, debemos disputar unas alocadas carreras a bordo de un pequeño kart manejando a nuestro personaje favorito y con una única regla para vencer, llegar el primero…, y es que si hay algo que hizo que este videojuego destacase por encima del resto es el alto nivel de diversión que posee.

Tras el éxito que supuso *F-Zero* y el uso del modo 7 de la SNES, un equipo de desarrollo formado por Tadashi Sugiyama e Hideki Konno en la dirección, junto con Shigeru Miyamoto en la producción, comenzó a concebir un juego que permitiera la participación de dos jugadores simultáneos en un único monitor, supliendo de esta forma la principal carencia que mostraba *F-Zero*. Esta es, pues, una de las novedades de *Super Mario Kart* y la razón vital de la gran cantidad de modos para dos jugadores que posee, aunque en principio la intención no era crear un videojuego para la franquicia de Mario, sino añadir personajes totalmente nuevos que no tuvieran nada que ver con los anteriores títulos del famoso fontanero italiano. El utilizar los caracteres de Mario y sus compañeros surgió con posterioridad, cuando durante el diseño de los personajes surgió la idea de montar a Mario en uno de los karts. El resultado fue tan bueno que no se lo pensaron dos veces: un nuevo clásico había nacido.

El modo de juego estrella de *Super Mario Kart* es el Mario Kart GP, que se compone de tres campeonatos diferentes: Mushroom Cup Race, Flower Cup Race y Star Cup Race, cada uno de los cuales tiene cinco circuitos diferentes. A su vez, cada campeonato se puede disputar en la modalidad de 50 cc o en la de 100 cc, lo que determina la velocidad de los karts, sin olvidar que a mayor velocidad, mayor será también la dificultad. Pero aquí no acaba la cosa, ya que una vez superados los tres campeonatos iniciales, aparecerá un nuevo campeonato llamado Special Cup Race, con otros cinco nuevos circuitos, y también se desbloqueará un modo de 150 cc. Por supuesto, todos estos circuitos se pueden disputar en el modo de uno o de dos jugadores a pantalla partida, existiendo un modo de juego individual, el Time Trial, en el que el objetivo será superar los mejores tiempos de cada una de las pistas. Otro modo de juego es el Match RACE, exclusivo para dos jugadores que quieren saber

quién es el mejor, ya que no hay rivales que se interpongan.

Pero aún queda otro modo para dos jugadores en el que las risas están aseguradas: el Battle Mode, en él, dos jugadores se enfrentan en una competición en la que vence quien antes explote los tres globos del vehículo contrario. Para ello hay cuatro circuitos exclusivos de este modo y un gran número de objetos que nos permitirán acabar con los globos del oponente.

Toda la cantidad de opciones y modos disponibles, acompañados de un nivel gráfico más que notable, disparó a *Super Mario Kart* en las listas de ventas, llegando a convertirse en el tercer título más vendido de la SNES y creando un nuevo subgénero: el de las carreras de karts.

66

Day of the Tentacle

Fecha de creación: 1993
Desarrollador: LucasArts
Distribuidor: LucasArts
Género: Tentáculos por todas partes
Plataforma: PC

La continuación directa de *Maniac Mansion* tiene como protagonista a Bernard Bernoulli, uno de los seis personajes seleccionables que aparecieron en el primer juego y que en este título toma el papel de protagonista. Pero hay otro personaje de la primera aventura que cobra especial protagonismo en *Day of the Tentacle*, el Tentáculo Púrpura, una de las horripilantes creaciones del Dr. Fred que ha ingerido un residuo radioactivo, le han crecido los brazos y sueña con dominar el mundo. Pero Bernard y sus dos amigos, Hoagie y Laverne, intentarán frustrar los planes de conquista mundial del malvado tentáculo. Para ello han ideado un plan: utilizarán la Cron-O-Letrina del Dr. Fred para retroceder en el tiempo y evitar que el Tentáculo Púrpura engulla los residuos causantes de todo el embrollo. Pero la utilización de un diamante de imitación en la Cron-O-Letrina ha provocado un terrible error que ha mandado a Laverne doscientos años al futuro, donde los tentáculos tienen el control del mundo, y a Hoagie, doscientos años al pasado, justo cuando está redactándose la Constitución de Estados Unidos. Bernard, en cambio, continúa en el presente, donde deberá encontrar un diamante de verdad para hacer regresar a sus compañeros y acabar con los horribles planes del Tentáculo Púrpura.

Durante el transcurso de *Day of the Tentacle* podremos manejar a los tres personajes, Laverne, Hoagie y Bernard, cada uno de ellos situado en una época diferente. Esto influirá en gran medida en el desarrollo del juego, ya que debemos tener en cuenta que las acciones realizadas por Hoagie, que se encuentra en el pasado, trastocarán las situaciones del presente y del futuro, mientras que las acciones que realice Bernard en el presente afectarán únicamente a Laverne. Esta forma de interactuar con el tiempo resultará fundamental: podremos transportar objetos de una época a otra y provocar situaciones de lo más variopintas que podrán ayudarnos o entorpecernos en el correcto desenlace de la aventura, demostrando de esta forma la solidez del guión que tiene *Day of the Tentacle* y su elevadísima jugabilidad.

Este videojuego posee además un sobresaliente apartado visual que se asemeja completamente al de los dibujos animados, algo que *Maniac Mansion* intentó pero no consiguió de manera satisfactoria, lo que unido a sus humorísticas animaciones logra situarnos completamente dentro del mundo alocado, divertido y surrealista en el que

transcurre la acción. *Day of the Tentacle* fue lanzado en dos formatos diferentes, en disquete y en CD-ROM, y aunque ambos formatos disponían de un apartado sonoro sobresaliente repleto de música y efectos sonoros, hay que destacar que la versión en cedé incluía voces para todos los diálogos del juego, algo que en la versión de disquetes estaba reservado únicamente a las escenas más importantes.

Una jugabilidad exquisita, unos gráficos muy cuidados, un apartado sonoro increíble y un guión elaborado, enrevesado y original hacen que *Day of the Tentacle* sea una de las mejores aventuras gráficas jamás creadas…, y eso que la sombra de la saga *Monkey Island* es muy larga…

67

Doom

Fecha de creación: 1993
Desarrolladores: id Software/Williams Entertainment
Distribuidores: id Software/GT Interactive/Activision
Género: Matademonios en primera persona
Plataforma: PC

Nacido tras la aparición de *Wolfstein 3D*, el padre del género, *Doom* tiene influencias de películas de terror tan dispares como *Alien* y *Terroríficamente muertos (Evil Dead 2: Dead by Dawn)*, lo que explica el alto nivel de sangre que contiene. En él asumimos el papel de un *marine* sin nombre que, castigado por pegar a un superior que le había ordenado disparar contra civiles inocentes, es enviado al peor destino imaginable: el planeta Marte.

Este planeta, al igual que sus dos pequeños satélites, Fobos y Deimos, se encuentra bajo el mando de la UAC (Unión de la Corporación Aeroespacial). Esta corporación ha creado un teletransportador interdimensional que conecta a ambos satélites y por el que se han conseguido enviar no solo objetos, sino también algunos voluntarios que no tuvieron mucha suerte: muchos regresaron muertos o con graves problemas mentales. Un tiempo después desapareció Deimos, por lo que la UAC decidió enviar una misión de rescate a Fobos antes de que a este le ocurriera lo mismo. Por supuesto, nosotros formamos parte de la misión de rescate, pero todos nuestros compañeros han desaparecido y nos encontramos solos y rodeados de terroríficos demonios que intentan acabar con nuestra vida… si nosotros no acabamos con ellos antes.

En *Doom* avanzamos en un entorno en tres dimensiones y bajo una vista en primera persona para intentar hallar la salida de Fobos. Deberemos caminar por laberínticos pasillos oscuros eliminando a los demonios que salen a nuestro encuentro, para lo que contamos únicamente con una pistola de munición limitada y nuestros puños…, pero debemos estar tranquilos, ya que a lo largo del juego podremos conseguir más armas —la sierra mecánica es todo un clásico—, mochilas que nos permitirán llevar más munición, botiquines para recargar la energía, y llaves que nos permitirán acceder a sitios que, en principio, se encuentran cerrados. Todo ello está acompañado de una excelente atmósfera que hace que nuestros nervios estén en continua tensión, porque nunca sabes por dónde aparecerá el siguiente demonio, ni qué sorpresa descubrirás al traspasar la siguiente puerta…

Doom sentó las bases de los juegos de disparos en primera persona: con una calidad gráfica excelente, gracias al uso de un nuevo motor gráfico que desarrollaba

todo el juego en un entorno en 3D, *Doom* posee unos enemigos que aterrorizan solo con oírlos y una jugabilidad simple y directa que nos permite andar con total libertad masacrando espectros. Se estima que en 1995 *Doom* estaba instalado en más de 10 millones de ordenadores, un número superior a los que utilizaban el nuevo sistema operativo, Windows 95, de Microsoft.

Tampoco hay que olvidar que *Doom* abrió las posibilidades del juego en línea, lo que se convirtió en un problema en algunas oficinas, donde las redes de trabajo se saturaban porque los empleados pasaban horas y horas disfrutando del juego. En 1999 la fiebre por *Doom* se expandió aún más: el código del juego quedó libre, lo que abrió la posibilidad de que sus millones de fanáticos pudieran hacer modificaciones en él para construir nuevos niveles y realizar mejoras en algunos aspectos del juego.

68

Gunstar Heroes

Fecha de creación: 1993
Desarrollador: Treasure
Distribuidor: Sega
Género: Correr, disparar, saltar…
Plataforma: Mega Drive

La recién creada compañía Tresure, formada por un grupo de desarrolladores independizados de la todopoderosa Konami, se estrenó en 1993 con un primer juego que debido a la escasa promoción nunca llegó a ser un gran éxito de ventas, pero que con el paso del tiempo se ha convertido en un título de culto. La verdad es que no faltan razones para considerar a *Gunstar Heroes* como una de las obras maestras del género «run & gun» (correr y disparar)…, algo que no es de extrañar si tenemos en cuenta que algunos de sus desarrolladores fueron también responsables de la creación de *Contra*.

La aventura nos sitúa en el planeta G-9, donde hace tiempo se libró una enorme batalla entre el Golden Silver, un androide que llegó a ese mundo con la intención de agotar todos sus recursos naturales, y el Dr. Brown, un *Gunstar* que consiguió encarcelar al malvado androide en uno de los satélites de G-9 con ayuda de las cuatro Gemas Místicas. Los *Gunstar* han protegido durante generaciones la paz del planeta, pero ahora ha surgido otra amenaza: el cruel dictador Smash Daisaku ha descubierto el lugar donde se encuentran las cuatro Gemas Místicas y ha transformado a pacíficos androides trabajadores en sus esbirros, pero su plan es mucho más peligroso, ya que ha viajado al satélite de G-9 para reactivar a Golden Silver… y nosotros debemos impedírselo.

Gunstar Heroes explota al máximo el género, e incluso se puede decir que casi lo reinventa debido a su fusión con otros estilos y gracias a los matices que hay a lo largo de los cinco niveles que componen el título: hallaremos zonas con plataformas, enormes jefes finales, niveles a bordo de vehículos e incluso un minijuego. Para comenzar, los cuatro primeros niveles se pueden elegir en cualquier orden, lo que imprime cierta libertad, y el quinto y último nivel es seleccionable únicamente tras superar los cuatro primeros. Otra gran novedad es el poder elegir al comienzo del juego entre cuatro armas totalmente diferentes: una metralleta, un láser, un lanzallamas y un disparo perseguidor, cada una con sus propias cualidades. Durante la partida, además del arma seleccionada, podremos utilizar otra arma más, pudiendo usar ambas de forma independiente o combinada, lo que da como resultado un total de 14 tipos diferentes de disparo a nuestra disposición, algunos de los cuales serán de

mayor o menor utilidad en función de la situación en que nos encontremos y que se pueden potenciar mediante la obtención de determinados objetos a lo largo de la aventura. A todo lo anterior hay que sumarle su sobresaliente apartado jugable, ya que podremos deslizarnos, colgarnos de salientes mientras disparamos con una mano, atrapar y lanzar enemigos.

Hay que hacer mención especial a la gran cantidad de adversarios y explosiones que se producen en la pantalla, pero destacan por derecho propio los sorprendentes jefes de final de fase, algunos realmente difíciles. El apartado sonoro también es de gran nivel, con voces digitalizadas y melodías que acompañan perfectamente el ritmo del juego. Años más tarde, Treasure nos obsequiaría con dos juegos de naves bestiales: *Radiant Silvergun* e *Ikaruga*.

69

Mortal Kombat II

Fecha de creación: 1993
Desarrollador: Midway
Distribuidor: Midway
Género: Combates sangrientos
Plataforma: Arcade

El primer *Mortal Kombat* apareció en 1992, en una época en que los salones recreativos se llenaban de jóvenes dispuestos a gastarse los ahorros en juegos de lucha de uno contra uno debido a la fiebre desatada por el mítico *Street Fighter II*. Pero *Mortal Kombat* brilló por encima de otros videojuegos por dos razones bien sencillas: la abundante sangre derramada al golpear a nuestros oponentes y los *fatalities*, un movimiento especial con el que se podía acabar de forma violenta con nuestro contrincante.

El éxito del primer *Mortal Kombat* sirvió para que sus creadores, Ed Boon y John Tobias, plantearan una secuela que, hasta la fecha, es posiblemente el título de mayor calidad de la saga. En *Mortal Kombat II* se subsanaron algunos de los errores de la primera entrega, se amplió el número de luchadores seleccionables, pasando de siete a doce, así como el número de personajes ocultos, de uno a tres. Desde el punto de vista jugable, el sistema es similar al de la primera entrega y utiliza cinco botones: dos de patada y otros dos de puñetazo, además de uno para cubrirse. Los movimientos son más suaves, rápidos y fluidos, y se añadieron más golpes especiales a los luchadores, consiguiendo así una mayor diferenciación entre ellos y una mayor profundidad en el juego. Además, cada luchador contaba con dos o incluso tres *fatalities* para acabar con nuestros oponentes, un *friendship* para humillarles y un *babality* para convertirlos en bebés. Como curiosidad hay que mencionar que uno de los personajes ocultos, un ninja llamado Noob Saibot, recibe su nombre de los apellidos invertidos de sus creadores.

Mortal Kombat II comienza cuando Shang Tsung, tras el fracaso del primer torneo, regresa con su maestro, Shao Kahn, y entre ambos planean organizar un nuevo combate contra los guerreros de la Tierra. Si Shang Tsung y su maestro salen victoriosos de este segundo enfrentamiento, se abrirá el portal que permitirá que el Outworld domine el reino Terrestre, lo que convertirá a Shao Kahn en su amo y señor, sembrando un reinado de caos a su paso. Ahora nos toca a nosotros elegir de qué lado estamos; cada uno de los personajes tiene su propia historia y motivaciones, por lo que la finalización del juego con uno u otro personaje propiciará un final totalmente diferente. Por supuesto, también dispondremos de un modo de dos

jugadores en el que podremos enfrentarnos en un duelo a muerte para ver quién es el mejor.

El apartado gráfico de *Mortal Kombat II* se renovó en esta segunda entrega con una mejora en los movimientos de los luchadores y en la cantidad de colores y efectos del juego, todo ello manteniendo intacta la estética que caracteriza a la saga, que entremezcla lo oriental y lo fantástico. También hay que destacar los escenarios: puentes, bosques encantados, portales interdimensionales…, algunos de los cuales poseen movimientos finales propios para acabar con nuestros enemigos. El éxito y la calidad de la recreativa original de *Mortal Kombat II* propició gran cantidad de conversiones en los sistemas de 16 bits, aunque casi todas sufrieron la censura debido a la gran cantidad de sangre y escenas violentas que contenía el juego.

70

Secret of Mana

Fecha de creación: 1993
Desarrollador: Square
Distribuidor: Square
Género: Rol en los 16 bits
Plataforma: SNES

Hubo una época en Europa en que los RPG (Role-Playing Game) eran algo así como una leyenda, un mito proveniente del Lejano Oriente, se oían sus rumores, pero era casi imposible ver uno, sentirlo, disfrutarlo… y, por supuesto, los que llegaban eran en inglés, lo que permitió a más de un aficionado a este género sacar brillantes notas en esta asignatura durante su periodo escolar. A principios de los noventa las cosas empezaban a cambiar, las distribuidoras comenzaban a fijarse en el mercado europeo y poco a poco traían grandes juegos de rol al olvidado viejo continente. Y uno de aquellos primeros pioneros de la compañía Square que se pudieron disfrutar en Europa fue *Secret of Mana*, más conocido en Japón como *Seiken Densetsu 2*, la segunda parte de una saga que comenzó en Game Boy con el videojuego *Mystic Quest*. Una de las principales características de *Secret of Mana* es que no es un juego de rol con combates por turnos, sino uno de los mejores juegos del género con combates en tiempo real. Su realización fue dirigida y diseñada por Koichi Ishii, que se volcó en la creación de esta aventura que en principio estaba destinada a aparecer en el periférico SNES CD, pero que finalmente vería la luz en forma de cartucho.

La trama de *Secret of Mana* se centra en un niño huérfano —llamado Randi en la versión japonesa— que cae por una cascada y se encuentra con una espada clavada en una piedra. Randi decide tomar el arma para poder protegerse de las criaturas que habitan el bosque, pero lo que nuestro protagonista no sabe es que la espada servía como protección frente a los demonios que pretendían destruir el mundo de Mana, por lo que tras arrancarla de la piedra los demonios están invadiendo todo el planeta. Debido a su error nuestro pequeño héroe es desterrado de su pueblo, será perseguido por el Imperio y deberá conseguir ocho semillas, encerradas en otros tantos castillos, antes de que el bosque de Mana sea destruido.

Para ayudarle, controlaremos también a otros dos personajes, una chica y un duende, que nos ayudarán en nuestra misión y cuyas historias se entremezclarán con la nuestra de forma fascinante. A lo largo de la aventura podremos intercalar el control de los tres personajes, pasando los otros dos a ser manejados por la videoconsola, aunque también podremos disfrutar de nuestra partida hasta con otros dos jugadores más de manera simultánea, lo que constituye una novedad.

Secret of Mana transcurre desde una vista cenital, consiguiendo que las batallas sean muy fluidas gracias a un sistema de menús que permite intercambiar armas y hechizos de forma rápida. A lo largo del juego dispondremos también de ocho tipos de armas diferentes que se pueden mejorar mediante el uso de los *orbs*, unos objetos que obtendremos en determinados momentos del juego y que se pueden combinar de diferentes formas, consiguiendo de este modo hasta 72 armas diferentes. Los personajes y escenarios consiguen transmitir misterio y belleza, mientras que el famoso modo 7 de la SNES también hace acto de presencia para representar el mundo desde una perspectiva aérea. La banda sonora merece ser recordada por su variedad y por ser una de las mejores creadas para la SNES.

71

Sim City 2000

Fecha de creación: 1993
Desarrollador: Maxis
Distribuidor: Maxis
Género: Alcalde virtual
Plataforma: PC

El primer videojuego de la saga *Sim City* nació en 1989 de la mano de Will Wright, y aunque en realidad la primera versión estuvo terminada en el año 1985, la publicación definitiva no se llevaría a cabo hasta cuatro años después. La razón de este retraso fue debida a que las distribuidoras pensaban que un videojuego en el que no se podía ganar ni perder y que dotaba al jugador de una amplia libertad sería rechazado irremediablemente. Y es que *Sim City* nos situaba en el papel de un alcalde, siendo nuestro deber asumir el control del tráfico, sanidad, seguridad, carreteras, edificios y, por supuesto… los impuestos, lo que nos permitía conseguir los recursos económicos suficientes para poder cumplir las demandas de nuestros ciudadanos, todo ello en un juego sin un objetivo final predeterminado.

Contra todo pronóstico, *Sim City* tuvo un éxito aceptable y Maxis comenzó el desarrollo de una segunda parte que saldría al mercado en 1993 bajo el sugerente nombre de *Sim City 2000*. Esta nueva entrega traía consigo numerosas novedades: para empezar, se cambió la perspectiva de visualización de la ciudad, pasando de la vista superior de la primera entrega a una diametral, consiguiendo con ello un mejor control de nuestro entorno. Se mejoró también el control monetario y de impuestos, permitiendo ajustar los tributos en función de las diferentes zonas de la ciudad. La cantidad de edificios que podíamos construir aumentó notablemente: colegios, hospitales, prisiones, estaciones de autobuses, ferrocarril… aparecían de forma aleatoria en la primera entrega aunque no podían ser seleccionados por el jugador.

Sim City 2000 incluye también varias ciudades diferentes para gobernar, algunas de las cuales serán sacudidas por desastres, ya sea basados en hechos reales, como sucede en la ciudad de Charleston, donde se recrea el huracán *Hugo* que azotó la ciudad en 1989, o ficticios, como sucede en Hollywood, que es atacada por un robot gigante. Otra de las características de *Sim City 2000*, que no está en ningún otro capítulo de la serie, son los artículos periodísticos que aparecen de forma periódica y que nos suministran información relevante para el desarrollo de la partida, mientras que otros no son más que noticias en clave de humor que otorgan un carácter desenfadado al juego. Pero quizás una de las novedades más importantes de esta entrega es la posibilidad de disponer de datos importantes para la creación de nuestra

ciudad, como el valor de los terrenos, el porcentaje de energía utilizado, o la cantidad de tráfico que circula por una zona.

Tras varias versiones del juego que añadieron herramientas para crear edificios, que incluían nuevas ciudades o la posibilidad de que varios usuarios se conectaran en red, finalmente *Sim City 4* dio el paso a las tres dimensiones, con un «modo Dios» con el que causar desastres naturales en las ciudades, y con la posibilidad de importar a nuestros personajes favoritos del videojuego *The Sims* para verlos «vivir» en el interior de nuestra ciudad…, y es que no hay que olvidar que Will Wright es también el creador de este celebrado simulador de la vida real.

72

Starwing

Fecha de creación: 1993
Desarrolladores: Nintendo/Argonaut Software
Distribuidor: Nintendo
Género: Matamarcianos poligonal
Plataforma: SNES

La compañía Argonaut comenzó a desarrollar para la NES un título basado en *Starglider*, videojuego diseñado por el fundador de Argonaut, Jez San, y que, a su vez, se inspiraba en la recreativa *Star Wars*. Fue el propio Jez San el que convenció a Nintendo para trasladar el nuevo proyecto a la SNES y diseñar un nuevo chip para acelerar y mejorar las cualidades poligonales de la videoconsola. El resultado fue el chip Super FX, un coprocesador que permitía trabajar con mayor cantidad de polígonos a mayor velocidad, obteniendo como resultado un entorno en tres dimensiones como nunca se había visto. El resto del proyecto fue dirigido por Katsuya Eguchi, con Shigeru Miyamoto en la producción, y finalmente el juego fue lanzado en Japón y América con el nombre de *Star Fox*, mientras que en Europa recibió el nombre de *Starwing*.

La aventura transcurre en el sistema galáctico de Lylat, un universo habitado por distintas razas de animales antropomórficos cuyos planetas se encuentran invadidos por las fuerzas militares del científico Andross. Un equipo de mercenarios llamado Star Fox despega del planeta Corneria con la intención de destruir al maléfico científico y toman rumbo a Venom, el solitario planeta donde hace mucho tiempo atrás Andross fue desterrado. Para ello debemos elegir una de las tres rutas existentes, cada una de las cuales representa un nivel de dificultad, lo que supone una de las novedades de este título. Todas ellas comienzan su andadura en el planeta Corneria y terminan en Venom, pero dependiendo de cuál elijamos nos encontraremos diferentes planetas y enemigos, pudiendo incluso ser arrastrados por misteriosos agujeros negros a otras dimensiones desconocidas.

Durante el juego controlamos una de las naves del comando Star Fox, más concretamente, asumimos el papel de su líder, Fox McCloud. Pero no estaremos solos durante nuestros enfrentamientos con las fuerzas de Andross, ya que los otros tres miembros del grupo, Falco Lombardi, Slippy Toad y Peppy Hare, nos acompañarán durante los combates ayudándonos en determinadas ocasiones a acabar con nuestros enemigos…, aunque en otros momentos seremos nosotros quienes deberemos salvarles a ellos el pellejo. Una de las características de nuestra nave es que posee una barra de energía y localización de impactos, por lo que si recibimos varios disparos

en una de las alas esta puede ser destruida, y nuestra nave se verá mermada tanto en su capacidad de vuelo como en la potencia de fuego.

En el apartado gráfico es donde el entonces recién estrenado chip Super FX hizo su aparición: *Starwing* se adelantó al resto de los juegos de su época gracias a la utilización de gráficos poligonales, modelos complejos de tres dimensiones, rotaciones y efectos que, aunque actualmente resulten simples, en 1993 supusieron una revolución y una de las razones por las que este título llegó a vender cuatro millones de copias. Doce fases de juego —más dos secretas—, gigantescos e increíbles jefes finales —¿una tragaperras?— y un control exquisito terminaron por convertir a *Starwing* en un juego revolucionario.

73
EarthBound

Fecha de creación: 1994
Desarrolladores: Ape, Inc/HAL Laboratory
Distribuidor: Nintendo
Género: Rol en el siglo XX
Plataforma: SNES

Si hay un género lleno de estereotipos y clichés ese es, sin duda, el del rol. Los héroes predestinados, las princesas en apuros, los magos malvados y los reinos al borde del caos…, todos estos tópicos fueron reciclados, utilizados y redefinidos en *Mother*, un cartucho de 1989 para NES que apareció únicamente en Japón y que fue un gran éxito. Creado por Shigesato Itoi y conocido también como *EarthBound Zero*, la trama de este juego se desarrolla en la era moderna, más concretamente durante la década de los ochenta en un país ficticio parodia de los Estados Unidos, y cuenta la historia de una raza alienígena que intenta invadir la «Madre Tierra» pero se topa con un niño que se lo impide. Esta historia, diferente a lo habitual en el género, consiguió que *Mother* destacara en un mar dominado por videojuegos de rol con argumentos prácticamente idénticos entre sí.

Su continuación, *Mother 2*, parecía estar maldito. Hubo que rediseñar el juego en diversas ocasiones debido a que la cantidad de memoria de los cartuchos no era suficiente, pero además su elaboración se realizó entre dos estudios totalmente distintos, por lo que las idas y venidas del equipo de desarrollo eran continuas, haciendo que el tiempo de trabajo se alargara notablemente y su lanzamiento se retrasase hasta el año 1994. En Japón cosechó un gran éxito, lo que propició su aparición en Norteamérica, un año después, con el nombre de *EarthBound*.

Y *EarthBound* comienza cuando un meteorito cae sobre la colina de un pueblo llamado Onett y despierta a todos sus habitantes. Ness, un chico de trece años y protagonista de la historia, decide ir a ver el meteorito caído, donde se topará con la abeja parlante venida del futuro llamada Buzz Buzz, que en realidad es un alienígena. Esta abeja le contará a Ness los planes del malvado Giygas, un extraterrestre que desea dominar el mundo y al que, según Buzz Buzz, solamente Ness y sus tres amigos podrán hacerle frente. Así es como, con este extraño argumento, toma forma uno de los juegos de rol más atípicos, divertidos y originales jamás creados…, y es que en lugar de utilizar poderosas espadas para combatir a nuestros enemigos utilizaremos bates, yoyós o sartenes, y en lugar de flamantes armaduras para protegernos utilizaremos nuestro traje de deporte favorito. Todo ello está acompañado de una trama totalmente alocada, desarrollada en pleno siglo XX, donde cada vez que

derrotemos a un enemigo nuestro padre nos ingresará dinero en nuestra cuenta corriente para que nos lo podamos «fundir» con la tarjeta de crédito en cualquier tienda, y no faltan las referencias a los Beatles o a Monty Python.

A pesar del trabajo que hizo Nintendo en la promoción de *EarthBound* este no fue bien recibido, lo que propició que su continuación, *Mother 3 —EarthBound 2—* para Game Boy Advance, no saliera de Japón. A pesar de este fracaso, el paso del tiempo ha conseguido que todas las cualidades de *EarthBound* hayan calado entre los jugadores de todo el mundo, llegándose a recoger 30 000 firmas en Estados Unidos solicitando a Nintendo America el lanzamiento de *EarthBound 2*…, pero ni con esas. Por supuesto, ninguna versión de esta aclamada saga de videojuegos ha aparecido nunca en Europa.

74

Mega Bomberman

Fecha de creación: 1994
Desarrollador: Hudson Soft
Distribuidor: Sega
Género: Laberinto explosivo
Plataforma: Mega Drive

La primera aparición de *Bomberman* tuvo lugar en 1983 en los sistemas MSX y ZX Spectrum, donde cosechó cierto éxito debido a su simpleza: colocar bombas para eliminar enemigos y obstáculos, teniendo en cuenta, por un lado, que estas tardan un tiempo en explotar, y por otro, que su radio de acción es limitado, por lo que los enemigos debían estar suficientemente cerca para ser alcanzados por su onda expansiva y nuestro personaje suficientemente lejos para que esta no le chamuscase. Todo ello ocurría desde una vista aérea que nos permitía tener un control total de lo que estaba pasando en el laberinto y disfrutar de uno de los videojuegos más divertidos de los años ochenta.

En 1985 apareció una versión para NES en la que *Bomberman* lucía por primera vez el aspecto que tiene hoy día, el de un robot que se dedica a la producción de bombas, con aspecto de *anime* y una antena rosada, que tiene como sueño convertirse en humano.

Hasta 1991 no apareció la primera recreativa de *Bomberman*, cuyo aspecto más destacable era la posibilidad de jugar un modo batalla en el que podían participar hasta cuatro jugadores simultáneos, que resultó ser todo un pique disfrutado entre amigos. Así es como llegamos a 1994, año en que *Bomberman'94*, de la videoconsola Turbografx 16, fue convertido para los 16 bits de Sega, con el título de *Mega Bomberman*, un videojuego de una calidad técnica sobresaliente en el que encontramos dos modos de juego diferentes:

Modo historia: en el que debemos superar cinco zonas diferentes en busca de unos pedazos de meteoritos caídos del cielo. Para ello deberemos enfrentarnos a todo tipo de enemigos, como conejos, pájaros, caracoles, tanques…, todo ello acompañado con un precioso apartado gráfico estilo *manga* de una calidad extraordinaria y regado con un gran sentido del humor, donde destacan por encima de todo los enemigos finales, de un tamaño considerable. Durante el recorrido por las seis fases que componen este modo historia también dispondremos de los clásicos potenciadores, ya sea para poder movernos más rápido, para aumentar la cantidad de bombas que podemos poner al mismo tiempo, o el poder de su onda expansiva, entre otras muchas

cosas. A todo lo anterior hay que sumarle una música muy simpática y una jugabilidad propia de los juegos de la serie *Bomberman*, lo que significa que la diversión está totalmente asegurada.

Modo batalla: el segundo de los modos de juego que alberga *Mega Bomberman* es quizás su aspecto más destacable. En él, mediante la incorporación de cuatro mandos a la Mega Drive, podíamos disfrutar de un modo batalla con gran cantidad de opciones para competir contra tres amigos y disfrutar lanzándonos bombas para ver quién era el mejor. Este último apartado convirtió a *Mega Bomberman* en una aventura de adicción y diversión infinita y en un gran éxito.

Bomberman se ha convertido con el paso del tiempo en un personaje clave dentro de la industria, y actualmente goza de gran popularidad y ha aparecido en más de 60 videojuegos, convirtiéndose en la franquicia más famosa de la compañía Hudson Soft.

75

Super Metroid

Fecha de creación: 1994
Desarrolladores: Nintendo/Intelligent Systems
Distribuidor: Nintendo
Género: Soledad espacial
Plataforma: SNES

Antes de que Lara Croft hiciera acto de presencia en *Tomb Raider* y de que Jill Valentine se pusiera a patear zombis en *Resident Evil*, ya había en el mundo de los videojuegos una protagonista femenina que, disimulando su figura en el interior de un traje espacial, se dedicaba a cazar piratas y alienígenas. Su nombre es Samus Aran y la aventura que la vio nacer fue el mítico *Metroid* de NES. La idea original de ese juego fue de Gunpei Yokoi, el genio creador de la Game Boy, que desarrolló un videojuego no lineal en un ambiente de ciencia ficción que combinaba plataformas con la exploración y en el que nuestra protagonista debía verse las caras con unos piratas espaciales que poseían una forma de vida desconocida por los humanos: los *metroids*.

Cinco años más tarde aparecería en Game Boy *Metroid II: Return of Samus*, continuando con las aventuras de nuestra protagonista, y casi tres años después surgió en un cartucho de 24 megas la que para muchos es la mejor aventura de SNES: *Super Metroid*. La historia comienza donde acabó *Metroid II*: tras la completa aniquilación de los *metroids*, Samus Aran lleva la última larva superviviente a la colonia espacial Ceres, donde el huevo eclosiona y comienza una nueva investigación sobre esta forma de vida aún desconocida. Los científicos llegan a la conclusión de que las habilidades de los *metroids*, al contrario de lo que se pensaba, pueden ser de un gran beneficio para la humanidad…, pero justo en ese instante la colonia Ceres es atacada por los piratas espaciales y el último *metroid* es robado. Ahora Samus debe volver al planeta Zebes para recuperar al *metroid*…

Decir que *Super Metroid* es un juego de plataformas en dos dimensiones es quedarse muy corto, porque *Super Metroid* es también un juego de acción, y de exploración, de desarrollo no lineal con enormes y laberínticos mapas. Por ello en muchas ocasiones sabremos a dónde tenemos que llegar y dónde estamos, pero deberemos encontrar el modo de superar el siguiente obstáculo, descubrir el nuevo objeto que nos permite avanzar hasta la siguiente zona… Gracias a su perfecta ambientación, futurista y oscura, sentiremos la soledad de Samus, su respiración, su inquietud, nos desesperaremos con ella y nos maravillaremos como ella ante la belleza salvaje que inunda cada zona del planeta Zebes. Cada área tiene sus propias

características, su propia fauna y su propia flora, con zonas subacuáticas como Maridia y zonas volcánicas como Norfair… La sensación de inmersión en el juego es total, a ello contribuyen en gran medida las fantásticas y sutiles melodías, que se entremezclan con los efectos sonoros hasta tal punto que no sabremos dónde comienzan unos y acaban los otros…

Super Metroid destacó también por añadir una cantidad abrumadora de objetos y potenciadores. Conseguirlos todos es una tarea nada fácil, que realizaremos con sumo gusto, ya que si conseguimos completar el cien por cien del juego seremos recompensados con una escena final en la que Samus Aran posa ligera de ropa…, aunque lo mismo ocurrirá si superamos el juego en un tiempo inferior a tres horas.

76

Virtua Cop

Fecha de creación: 1994
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Disparos virtuales
Plataforma: Arcade

A principios de los noventa Sega estaba dispuesta a revolucionar los salones recreativos de todo el mundo con su nueva placa Model 1, un nuevo *hardware* que permitía crear gráficos en tres dimensiones como nunca se habían visto. Por ello, en 1992 el equipo de AM2, con Yu Suzuki al frente, realizó una prueba para evaluar las posibilidades de la nueva placa… y los resultados fueron tan satisfactorios que se decidió lanzar la prueba en los salones recreativos, apareciendo ese mismo año con el nombre de *Virtua Racing* y con el aspecto de un simulador de carreras de F1 totalmente poligonal y en 3D. El éxito del primer juego creado para la placa Model 1 dio comienzo a la creación, por parte de la compañía japonesa, de una serie de programas cuyos títulos comienzan con la palabra «Virtua», entre los que hay que destacar *Virtua Tennis*, *Virtua Striker*, *Virtua Fighter* y, por supuesto, *Virtua Cop*.

La trama de *Virtua Cop* es bastante sencilla: un detective del departamento de Policía de Virtua City, que estaba infiltrado en una organización criminal, ha sido asesinado. La gran cantidad de pruebas reunidas por este agente ha provocado que un equipo especial sea enviado a detener a la organización…, por supuesto, nosotros somos el agente encargado del caso y de limpiar la ciudad de criminales.

Virtua Cop es un videojuego de disparos desarrollado en tres dimensiones y con una vista en primera persona. Una de las características más llamativas de la recreativa original es que en ella empuñamos una pistola de luz con la que debemos eliminar a los criminales que aparecen en la pantalla, intentando, a la vez, no herir a los civiles que se cruzan en nuestro camino. Al inicio de la partida se puede elegir jugar entre tres escenarios totalmente diferentes, cada uno de los cuales corresponde a un nivel de dificultad: principiante, medio y experto, y al final de ellos nos enfrentamos a un jefe final que derrotaremos tras suministrarle una gran cantidad de plomo. Por los niveles avanzamos a través de unos caminos predefinidos y de forma automática —lo que se denomina «sobre raíles»—, por lo que nuestra única preocupación es la de apuntar, recargar el arma y disparar, lo que consigue que el juego nos enganche desde el primer momento. A lo largo de las fases también podemos encontrar mejores armas y con la experiencia suficiente podremos realizar los denominados «disparos de justicia», es decir, desarmar a nuestros enemigos con

un certero tiro en su pistola. Uno de los mayores alicientes de *Virtua Cop* es que permitía jugar a dos personas de forma cooperativa, siendo esta razón, junto con los impresionantes gráficos poligonales, uno de los motivos del éxito cosechado en las salas de juego.

La calidad técnica de la máquina es espectacular, no solo por el tamaño de la pantalla o sus fabulosos sonidos, sino por la simulación de texturas y sus efectos, como, por ejemplo, la posibilidad de disparar a través de cristales. Todo esto, unido a su ritmo de juego trepidante, hace que *Virtua Cop* sea reconocido como uno de los videojuegos más innovadores de su época, influyendo en sagas como *House of the Dead* y *Time Crysis*.

77

Virtua Fighter 2

Fecha de creación: 1994
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Lucha en tres dimensiones
Plataforma: Arcade

Los videojuegos estaban cambiando, el salto a las tres dimensiones dejaba de ser una quimera para convertirse en una realidad gracias a títulos como *Virtua Racing* (1992), *Virtua Fighter* (1993) y *Virtua Cop* (1994), tres grandes obras creadas por Sega para los salones recreativos y diseñadas por uno de los genios de la industria, Yu Suzuki, responsable también de otros grandes juegos de la compañía nipona como *Hang-On, Out Run, After Burner II* y la saga *Shenmue*.

Corría el año 1993 cuando Sega dio a conocer al mundo *Virtua Fighter*, el primer juego de lucha completamente en tres dimensiones y con gráficos poligonales, toda una revolución. Pero *Virtua Fighter* no era solo fachada, el juego ponía a nuestra disposición ocho luchadores, cada uno de los cuales tenía un estilo de lucha propio basado en artes marciales reales. Además evitaba golpes fantásticos e imposibles como los aparecidos en los anteriores juegos de lucha en dos dimensiones, lo que conseguía que la nueva obra de Sega gozara de un aspecto muy real. A esta revolución gráfica hay que unirle una jugabilidad simple pero técnica en la que solamente se necesitaba el uso de una palanca y tres botones —patada, puñetazo y defensa— para realizar gran cantidad de golpes y movimientos, lo que supuso que *Virtua Fighter* sea uno de los juegos de lucha más innovadores de la historia en este aspecto.

Por supuesto, la continuación de este juego revolucionario no se hizo esperar, y al año siguiente, de nuevo de la mano del equipo de Sega-AM2 y Yu Suzuki, apareció la segunda entrega de la saga. *Virtua Fighter 2* utilizó una nueva placa desarrollada por Sega denominada Model 2 cuya principal característica era la de poder recrear hasta 300 000 polígonos por segundo con detalladas texturas, lo que dotó a este nuevo juego de un aspecto gráfico rompedor, que, unido a los enormes monitores de 26 y 50 pulgadas de las recreativas en que fue montado, aseguró su éxito. Pero las mejoras no se quedaron únicamente en el aspecto gráfico del juego: once luchadores seleccionables totalmente diferenciados, un mayor número de movimientos y una mejora en inteligencia artificial de los enemigos consiguieron que la nueva recreativa de Sega se convirtiera en la reina indiscutible de las salas de juego, especialmente en Japón, donde conservó su popularidad a pesar del paso de los años, siendo todavía

hoy recordada por su profunda y exigente jugabilidad.

El éxito de *Virtua Fighter 2* provocó que inmediatamente se realizaran versiones para las videoconsolas de Sega. La primera en aparecer fue la de Saturn en 1995, y un año después aparecería una versión para Mega Drive que, debido a las limitaciones técnicas del sistema, fue creada únicamente en dos dimensiones. En 1996 fue lanzada una versión para los salones recreativos en la que los personajes tenían un aspecto *superdeformed*, es decir, tenían una cabeza más grande de lo normal y una estatura reducida. *Virtua Fighter 2* llegaría a la PS2 en 2004 debido a que Sega dejó de fabricar nuevas consolas y se dedicó, única y exclusivamente, al desarrollo de videojuegos para otras compañías.

78

Worms

Fecha de creación: 1994
Desarrollador: Team 17
Distribuidor: Ocean Software
Género: Batallas de gusanos
Plataforma: Amiga

La década de los noventa fue una carrera continua por parte de todas las compañías desarrolladoras para conseguir adelantos tecnológicos que las diferenciaran del resto y que consiguieran otorgarles cierta ventaja competitiva para poder diseñar videojuegos de gran espectacularidad gráfica, con entornos en tres dimensiones y sonido de alta calidad. Frente a este panorama de adelantos técnicos, una nueva propuesta, *Worms*, se alzó frente al mundo haciendo lo que todo gran videojuego debe hacer por encima de todas las cosas: divertir.

El responsable de la creación de *Worms* fue Andy Davidson, que presentó en un concurso organizado por la revista británica *Amiga Format* un juego de estrategia por turnos cuyos protagonistas eran unos simpáticos gusanos y al que bautizó como *Total Wormage*, en clara referencia a la recreativa *Total Carnage* de 1991. Por supuesto, Andy Davidson no salió vencedor del concurso, pero eso no fue impedimento para que enviara a varias empresas su proyecto, ni tampoco para que lo presentara en el European Computer Trade Show de 1994, siendo finalmente la compañía Team 17 quien le ofreció la posibilidad de publicar su creación.

El resultado final que ofrece *Worms* es un juego que no posee unos espectaculares efectos tridimensionales, ni increíbles batallas intergalácticas, ni manejamos héroes del tamaño de un mastodonte. En *Worms* controlamos un equipo de cuatro gusanos con el objetivo de eliminar, por cualquiera de los medios disponibles, al resto de los equipos de gusanos contra los que competimos…, todo ello en un videojuego donde el humor está muy presente. Cada combate se realiza entre dos o más equipos y en cada uno de los turnos podemos mover un gusano y realizar un ataque contra nuestros enemigos antes de que se acabe el tiempo establecido.

En *Worms* tenemos gran cantidad de armas a nuestra disposición para acabar con los enemigos: bazucas, metralletas, escopetas, pistolas, granadas, misiles teledirigidos, ovejas explosivas, bombas banana… La variedad de escenarios donde se desarrollan las batallas también resulta espectacular; cada uno de ellos dispone de multitud de obstáculos distintos que deberemos sortear para acercarnos a nuestros enemigos… y, para desplazarnos por ellos, disponemos de artilugios que nos ayudarán a sortear los obstáculos: paracaídas, cuerdas, o la capacidad de

teletransportarnos y crear túneles. No hay que olvidar los efectos sonoros del juego, entre los que destacan las graciosísimas voces de los gusanos, que clamarán venganza cuando un compañero de equipo sea eliminado.

El éxito de *Worms* fue espectacular y provocó la aparición de gran número de expansiones que aumentaban la cantidad de armas y de opciones de juego. En 1997 apareció *Worms: The Director's Cut*, disponible únicamente para Amiga, que toma el videojuego original y le añade importantes mejoras, tanto jugables como gráficas.

79

Chrono Trigger

Fecha de creación: 1995
Desarrollador: Square
Distribuidor: Square
Género: Rol atemporal
Plataforma: SNES

Si hay un género que brilló con luz propia durante los años de vida de la SNES este fue sin duda el rol, y si hay un título dentro de este género que ya desde antes de su lanzamiento estaba predestinado a convertirse en uno de los más grandes, ese fue, sin duda, *Chrono Trigger*. La razón de esta afirmación es que la realización de esta obra maestra fue llevada a cabo por uno de los equipos de trabajo más importantes jamás reunidos. Comenzando por sus tres directores: Takashi Tokita —creador de la historia de *Final Fantasy IV*—, Yoshinori Kitase —codirector de *Final Fantasy VI*— y Akihiko Matsui —*Final Fantasy IV* y *V*—, continuando por los supervisores del proyecto: Yuuji Horii —creador de la saga *Dragon Quest*— y Hironobu Sakaguchi —creador de la saga *Final Fantasy*—, y terminando con Akira Toriyama en el diseño de personajes —creador del *manga Dragon Ball*—, y con Nobuo Uematsu y Yasunori Mitsuda en el apartado sonoro, música en la saga *Final Fantasy* y *Secret of Mana*, respectivamente. El resultado final no defraudó a nadie y el 11 marzo de 1995 *Chrono Trigger* vio la luz en tierras niponas, donde se convirtió en un éxito comercial y de crítica.

La trama de *Chrono Trigger* transcurre en un mundo de magia y fantasía, más concretamente, en el reino de Guardia. Durante la celebración de los 1000 años de la creación del reino, el protagonista de la historia, Crono, consigue viajar 400 años atrás en el tiempo con la ayuda de un dispositivo experimental de teletransportación, lo que provocará una paradoja temporal que deberá enmendar.

Estos viajes temporales suponen una gran novedad dentro del género y son justamente los que permiten disfrutar de una enorme libertad en el desarrollo de la aventura: podremos viajar a través de los portales interdimensionales y veremos que los acontecimientos ocurridos en el pasado tienen influencia sobre los hechos futuros. Estos saltos en el tiempo son también los responsable de la variedad en el diseño de escenarios, donde la ambientación de las distintas épocas que podemos visitar es extraordinaria y donde Akira Toriyama hace gala de su particular estilo de dibujo, dotando al juego de un diseño de personajes realmente sobresaliente. Además, cada zona temporal tiene un estilo de música adaptado a la época, por lo que podremos disfrutar de una gran variedad de instrumentos, coros, percusiones…

Pero si en algún aspecto *Chrono Trigger* supuso una revolución fue en el jugable debido a su innovador sistema de luchas, que puede ser activo o por turnos. Los enemigos serán visibles en todo momento y será cuando nos acerquemos a ellos cuando comience la batalla, lo que permite que nuestros enemigos se desplacen, añadiendo así un alto componente táctico a las luchas. En ellas podremos combinar las distintas habilidades de nuestros personajes, por lo que conseguiremos ataques sumamente destructivos y una cantidad realmente impresionante de combinaciones diferentes.

Desgraciadamente, en Europa no se pudo disfrutar de este gran videojuego a pesar de ser uno de los mejores y de mayor calidad de la SNES…, pero tras catorce años de espera apareció en 2009 la versión para Nintendo DS… ¡Que lo disfrutéis!

80

Command & Conquer: Tiberian Dawn

Fecha de creación: 1995
Desarrollador: Westwood Studios
Distribuidor: Virgin Interactive
Género: La guerra en tiempo real
Plataforma: PC

La compañía Westwood Studios es también la creadora del mítico videojuego *Dune II: Battle for Arrakis,* basado en la genial obra literaria *Dune,* de Frank Herbert, que fue llevada al cine por David Lynch en 1984. *Dune II* fue el primer juego en utilizar el ratón para mover las tropas y ejércitos que se encontraban a nuestras órdenes, lo que permitió una mayor fluidez y complejidad en el desarrollo del juego, convirtiéndole en un éxito sin precedentes dentro del género y en el primer videojuego moderno de estrategia en tiempo real. A pesar de que *Dune II* estableció las bases del sistema de control, *Command & Conquer* fue el verdadero responsable del auge de un estilo de juego no muy cultivado hasta mediados de la década de los noventa y que en años posteriores cosechó un gran éxito con sagas como *WarCraft* y *Age of Empires*.

Su argumento nos sitúa en el año 1995, fecha en la que un meteorito de origen extraterrestre llega a la Tierra. Este muta en el medio ambiente terrestre y empieza a generar una nueva sustancia conocida como *tiberium,* que se concentra en cristales de fácil recolección y constituye una excepcional fuente de recursos energéticos a pesar de ser dañino para toda forma de vida basada en el carbono. Como es lógico, el control de esta nueva y destructiva fuente de energía resulta fundamental para los intereses de diferentes facciones: la Primera Guerra Tiberiana ha comenzado.

Lo primero que debemos hacer en *Command & Conquer* es elegir el bando que queremos dirigir. Si elegimos a la Hermandad de Nod significa que estaremos bajo las órdenes de su líder, Kane, que proclama ser un nuevo dios y cuyo objetivo final es la destrucción de las tropas de GDI (Global Defense Initiative) para conseguir el control del *tiberium* a nivel mundial. Por el contrario, si lo que decidimos es controlar a las tropas del GDI, estaremos bajo las órdenes de la ONU y nuestro objetivo final será la destrucción de la peligrosa Hermandad de Nod y la eliminación de Kane. En ambos casos, el sistema de juego es similar: debemos controlar nuestras tropas y darles órdenes mediante el uso del ratón, pero también deberemos construir edificios para la creación de nuestras unidades y para el almacenaje de los distintos recursos, tanto financieros como energéticos. Conforme avancemos por las misiones y nuestros recursos financieros aumenten, podremos disponer de nuevos edificios, crear nuevas

variedades de maquinaria pesada y reclutar un mayor número de unidades de infantería o de apoyo a la consecución de los recursos necesarios.

Además de su sencillo control, *Command & Conquer* cuenta con unos gráficos y animaciones que, si bien no pasan de ser correctos durante el transcurso del juego, derrochan enorme calidad durante las escenas cinemáticas que acompañan a las introducciones.

El éxito de *Command & Conquer* hizo que aparecieran gran variedad de secuelas, entre las que se pueden distinguir tres líneas argumentales diferentes: *Tiberian Dawn* —en la que el videojuego que nos ocupa constituye su primera parte, adquiriendo el subtítulo con el paso del tiempo—, *Red Alert* y *Generals*.

81

Sega Rally Championship

Fecha de creación: 1995
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Carreras de rallies
Plataforma: Arcade

No cabe ninguna duda acerca de qué compañía poseía el mejor *hardware* para máquinas recreativas a principios y mediados de los noventa. Sega seguía innovando tecnológicamente gracias a su placa Model 2 y en 1995 lanzó para los salones recreativos, de la mano del equipo de desarrollo AM5, un videojuego de carreras de rallies que marcaría escuela: *Sega Rally Championship*.

Este nuevo título consiguió transportar toda la pasión y la emoción de las carreras de rallies a un videojuego, y es que a pesar de que no podemos competir de forma directa contra otros vehículos no hay nada mejor que la sensación de arañar unos preciosos segundos a nuestros rivales con un espectacular giro de volante, algo que resulta totalmente apasionante y que hace que, sin lugar a dudas, la jugabilidad y la adicción a *Sega Rally Championship* sean enormes. No hay que menospreciar tampoco su apartado gráfico ni su apartado sonoro, que nos adentran totalmente en el mundo de las carreras de coches.

Una de las principales características de este nuevo arcade era que disponía de cuatro circuitos distintos en los que competir, cada uno de los cuales estaba creado con un trazado y un tipo de superficie diferente en el que nuestro coche se comportaba de manera distinta según fuera el terreno sobre el que se desplazaba. Los cuatro circuitos disponibles son: Desert, con superficie de tierra, Forest, un circuito de grava, Mountain, con una carretera de asfalto, y Lakeside, una cuarta y última etapa que solamente estaba disponible después de superar en primera posición los tres primeros circuitos y cuya superficie era de barro. Para disputar las carreras disponíamos de dos coches diferentes para elegir, un toyota Celica T200 Series y un lancia Delta HF Integrale, cada uno de ellos con sus propias características técnicas y diferente modo de conducción.

La máquina recreativa original disponía de dos modos de juegos diferentes. El primero de ellos es el Practice Mode, donde debemos competir contra un único oponente manejado por la computadora en uno de los tres circuitos disponibles en el juego. El segundo y principal modo de juego es el World Championship. En esta opción debemos competir contra otros catorce vehículos controlados por la computadora: nosotros comenzamos la carrera en la posición número quince y

debemos ascender todas las posiciones que nos sea posible en cada una de las etapas, de tal forma que la posición en que terminemos uno de los circuitos será con la que comenzaremos en la carrera siguiente, teniendo como objetivo final alcanzar la primera posición al superar las tres primeras carreras, ya que de esta forma podremos competir en el cuarto circuito, Lakeside.

En la conversión para Saturn se añadió la posibilidad de participar con un tercer coche, un lancia Stratos, más rápido que los otros dos disponibles y que se podía desbloquear una vez completado el circuito Lakeside en primera posición. Otra mejora de esta versión fue la inclusión de más modos de juego, como un modo contrarreloj o un modo de dos jugadores en pantalla partida.

82

Super Mario World 2: Yoshi’s Island

Fecha de creación: 1995
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Los orígenes de Mario
Plataforma: SNES

Cinco años después de la primera aventura para SNES protagonizada por el fontanero más famoso de los videojuegos apareció el esperadísimo *Super Mario World 2: Yoshi’s Island*. Durante todo este tiempo el diseño de este nuevo juego no había sido nada fácil para Shigeru Miyamoto debido a que el listón alcanzado en *Super Mario Bros. 3* y *Super Mario World* estaba muy alto y el género de las plataformas en dos dimensiones había tocado techo…, ya estaba todo inventado.

Además de este problema, Miyamoto se encontró con otro más llamado *Donkey Kong Country*, título aparecido en 1994 para SNES de la mano de Rare y que fue un éxito debido a que contaba con unos maravillosos gráficos en 3D gracias al uso de la «prerrenderización», una técnica que utiliza modelos gráficos creados con anterioridad en sistemas más potentes. Ante la gran popularidad alcanzada por este videojuego, el comité de evaluación interna de Nintendo ordenó a Miyamoto que el apartado gráfico del nuevo *Super Mario World 2* siguiera la misma dirección. Esta decisión no gustó al diseñador de Nintendo, ya que, según su opinión, el éxito de *Donkey Kong Country* demostraba que no importa que un videojuego posea una jugabilidad mediocre siempre que el apartado técnico sea bueno. Finalmente, *Super Mario World 2* dio un giro de 180 grados pasando a ser protagonizado por el simpático dinosaurio Yoshi, concibiendo con ello un nuevo sistema de juego, mientras que en el aspecto gráfico poseía un apartado visual excepcional, lejos de los gráficos «prerrenderizados» que solicitaba Nintendo, con un estilo artístico que simula que todo ha sido dibujado con acuarelas y lápices de colores, utilizando además elementos en tres dimensiones, rotaciones, escalas y multitud de nuevos efectos gracias a la incorporación del chip Super FX2…, para muchos, el mejor apartado gráfico aparecido jamás en la SNES.

La arriesgada apuesta obtuvo como fruto uno de los cartuchos más recordados, más queridos y de mayor calidad de la franquicia protagonizada por Mario. Aunque en realidad *Yoshi’s Island* no debe ser considerado una continuación de *Super Mario World*, sino más bien el origen de la historia de Mario, que siendo un bebé llega a la isla de los Yoshis y estos le ayudan en la misión de rescatar al bebé Luigi de las garras del malvado Kamek, una historia en cuyo desenlace deberemos enfrentarnos al

malvado bebé Bowser.

Yoshi's Island nos embarca en una aventura en la que debemos superar seis mundos, cada uno de ellos compuesto de ocho niveles, en los que encontraremos los ya clásicos castillos de la saga acompañados de su correspondiente jefe final… que en esta ocasión son realmente espectaculares. Yoshi realiza saltos de gran longitud, da pisotones, lanza huevos que rebotan en todas direcciones, come sandías, se transforma en helicóptero, topo, coche, tren… El diseño de niveles es increíblemente variado, con laberintos, pantallas de desplazamiento automático, persecuciones, descensos por montañas con ayuda de esquís, fases secretas, minijuegos… y, como no podía ser de otra forma, Koji Kondo se encargó del apartado musical.

83

Wipeout

Fecha de creación: 1995
Desarrollador: Psygnosis
Distribuidor: Psygnosis
Género: Velocidad futurista
Plataforma: PlayStation

PlayStation, la consola gris con que Sony debutó en el mundillo de los videojuegos, apareció por primera vez en Japón en diciembre de 1994, aunque no aterrizó en Europa hasta el 29 septiembre de 1995. Sony tenía las cosas difíciles por aquel entonces, se incorporaba a un sector que durante años había sido dominado prácticamente en su totalidad por dos únicas compañías: Nintendo, que estaba aún desarrollando su nueva videoconsola Nintendo 64, y Sega, que tenía más experiencia que Sony y lanzaba ese mismo año su videoconsola Saturn, convirtiéndose así en el principal competidor de PlayStation y en la favorita para ganar la carrera de los 32 bits.

Ante esta situación, Sony debía de irrumpir en todos los mercados con títulos de gran calidad, por ello, a los lanzamientos como *Battle Arena Toshniden* en Japón o *Destruction Derby* en Norteamérica, hubo que sumar la aparición en Europa del primer videojuego no japonés para la nueva consola de Sony: *Wipeout*, un juego de carreras futuristas cuya trama se sitúa en el año 2052. En él, nos debemos poner a los mandos de una nave aerodeslizadora para competir en carreras de alta velocidad a través de siete circuitos de trazados imposibles y con todo tipo de armas a nuestra disposición: misiles, minas, ondas de choque, escudos…, los cuales iremos adquiriendo a lo largo de los circuitos…, pero antes de comenzar la competición debemos unirnos a uno de los cuatro equipos disponibles, cada uno de los cuales posee una nave con diferentes características, velocidad, aceleración, capacidad de giro, peso, diseño…

Los aspectos técnicos de *Wipeout* eran de una calidad nunca vista hasta entonces, con gráficos en tres dimensiones a los que se les añadieron texturas, transparencias y efectos de luces y sombras…, aunque, sin lugar a dudas, lo más impresionante era la sensación de velocidad, y es que retar a la gravedad manejando vehículos a más de 300 kilómetros por hora a través de circuitos con túneles, continuos cambios de rasante, saltos, aceleradores de velocidad e increíbles curvas de 180 grados, sin que la consola sufriera la más mínima ralentización, hacía que la adrenalina corriera por nuestras venas sin cesar. El aspecto sonoro del juego acompañaba perfectamente a la increíble sensación de velocidad y desenfreno que desprendía todo el conjunto

gracias a temas de estilo techno, algunos de los cuales están interpretados por grupos de la talla de The Chemical Brothers o Leftfield.

El aspecto técnico más destacable en *Wipeout*, como cabe esperar en un juego de carreras en que competimos con vehículos que alcanzan velocidades increíbles, es la jugabilidad. En este aspecto *Wipeout* presenta, por un lado, un control de la nave suave y sencillo, pero por otro, y debido a la alta dificultad de los circuitos, encontramos una profundidad en su manejo que requería un largo aprendizaje, ya que el más mínimo impacto contra cualquier elemento supone una considerable disminución de la velocidad. *Wipeout* fue sin duda alguna una de las bases que afianzó el éxito de PlayStation en Europa y Norteamérica, todo un referente de los videojuegos de velocidad.

84

Diablo

Fecha de creación: 1996
Desarrollador: Blizzard North
Distribuidor: Blizzard Entertainment
Género: Oscuridad, acción y peleas
Plataforma: PC

La lucha entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, ha existido desde el principio de los tiempos, una lucha que se extendió hasta el reino de los hombres y que acabó con el encarcelamiento del Diablo, el último de los tres demonios, en el interior de un templo de una lejana ciudad llamada Tristán… o al menos así dice la leyenda. Pero ahora esa leyenda ha caído en el olvido y, de alguna manera, Diablo ha encontrado un resquicio en su celda y ha ido apoderándose poco a poco de toda la ciudad, y el pueblo de Tristán ha lanzado un desesperado grito de socorro al que han respondido tres héroes.

Esta es la trama de *Diablo*, un videojuego que nos sumerge en un mundo oscuro en el que debemos elegir uno de los tres personajes disponibles, un guerrero, un mago y un arquero, cada uno de los cuales posee sus propios atributos y cualidades. Una vez elegido nuestro héroe, nuestra misión será aventurarnos en la ciudad de Tristán, donde deberemos superar los dieciséis niveles que componen el monasterio en que se encuentra encerrado Diablo para, finalmente, enfrentarnos con él en un duelo a muerte. Pero, lógicamente, la tarea no será nada sencilla, las catacumbas están compuestas de tenebrosos laberintos repletos de horribles criaturas y demonios cada vez más poderosos, esqueletos, zombis, animales endemoniados… Para salir victorioso es fundamental aumentar las habilidades de nuestro héroe —fuerza, magia, destreza y vitalidad—, que también pueden ser modificadas gracias a hechizos y elixires que descubriremos durante la aventura. Tampoco debemos descuidar ni las armas ni el equipamiento, para ello, además de la gran cantidad de objetos y hechizos que podemos hallar a lo largo de nuestra misión, podremos realizar una serie de misiones secundarias que nos ayudarán a aumentar nuestra experiencia, conseguir nuevas armas y objetos y conocer más aún la verdadera historia de la ciudad de Tristán.

Pero *Diablo* no es únicamente un juego de rol, los combates se realizan en tiempo real y esto otorga a este videojuego un toque de acción que está acompañado de una cuidada ambientación, con unas catacumbas realmente asfixiantes. Esta explosiva mezcla de rol y acción que ofrece *Diablo* es posible gracias a un sencillo menú que se gestiona de una manera totalmente intuitiva. Además, este ofrece explicaciones sobre

el uso de todos y cada uno de los objetos, lo que unido al uso del ratón, tanto para su gestión como para el control de nuestro personaje, consigue que el nivel jugable de *Diablo* sea altísimo. Y si a la elevada jugabilidad le añadimos que las mazmorras se generan de forma aleatoria cada vez que comenzamos una nueva partida, obtendremos además un juego de gran duración que podemos disfrutar en más de una ocasión.

Pero tampoco hay que olvidar la opción de modo multijugador que posee *Diablo*. En ella pueden compartir la partida hasta cuatro jugadores, ya sea por medio de una conexión LAN, TCP/IP o por medio de una conexión al servidor de Blizzard, y deberán superar los tres niveles de dificultad disponibles: Normal, Pesadilla e Infierno.

85

Metal Slug

Fecha de creación: 1996
Desarrolladores: SNK/Nazca Corporation
Distribuidor: SNK
Género: Disparos a lo bestia
Plataforma: Arcade

Hay videojuegos que destacan por crear un género propio, por sentar las bases que otros títulos utilizarán en el futuro, sin las cuales los videojuegos no hubieran evolucionado hasta convertirse en lo que son en la actualidad. Pues bien, *Metal Slug* no es uno de esos casos, sino una aventura que tomó prestada la fórmula de los grandes clásicos del género de «correr y disparar» como *Contra*, la exprimió al máximo y lo hizo con una calidad tan sobresaliente que difícilmente un videojuego en dos dimensiones ha podido superarlo alguna vez.

Metal Slug está ambientado en el siglo XXI, cuando un grupo conocido como La Rebelión intenta formar un gobierno mundial controlado por militares, lanzando una poderosa ofensiva contra La Armada Regular, el grupo militar encargado de salvaguardar la paz mundial. Esta ofensiva ha conseguido que La Armada Regular se encuentre al borde de la desaparición, pero la utilización de unos nuevos vehículos de combate llamados Metal Slug ha supuesto que el resultado de la guerra sea aún incierto. Ahora La Rebelión ha encontrado la mayoría de las bases de La Armada Regular y se ha hecho con un gran número de los nuevos vehículos armados, por lo que la derrota de estos parece inminente…, pero Marco Rossi ha decidido reorganizar las tropas para lanzar un último ataque contra La Rebelión y así recuperar los Metal Slug… o destruirlos.

Por supuesto, nosotros somos los encargados de controlar a Marco Rossi en la tarea de avanzar a través de los seis niveles que componen este juego, todos ellos plagados de cientos de enemigos que nos atacarán desde todas las direcciones y maneras imaginables. Nosotros, desde la clásica perspectiva lateral en dos dimensiones, dispondremos de munición infinita y de un número limitado de granadas para hacer frente a las hordas de enemigos que debemos derrotar, aunque podremos utilizar otras armas, como lanzallamas o lanzamisiles, además de los tanques Metal Slug que encontremos en el camino y con los que avanzaremos más fácilmente. También podremos liberar a los prisioneros de guerra que encontremos en nuestro camino, recibiendo como recompensa una mayor puntuación al finalizar el nivel, objetos y armas.

Como se puede ver, el planteamiento de *Metal Slug* no es muy original, pero es

que el atractivo de esta aventura es el gran nivel técnico conseguido gracias a que el mejor *hardware* del momento para juegos en dos dimensiones lo poseía SNK. Por ello su acabado gráfico es sobresaliente, destacando el tamaño y la variedad de los enemigos, que además cuentan con unas increíbles animaciones y se mueven con absoluta suavidad a pesar del gran número que aparecen de forma simultánea en la pantalla. La variedad de escenarios es abrumadora: bosques, montañas nevadas, ciudades en ruinas y bases militares, todos ellos salpicados de elementos que permiten interactuar con nuestro personaje y que pueden ser destruidos total o parcialmente. Pero en *Metal Slug* no todo es destrucción, también hay espacio para el humor: soldados enemigos tomando el sol o preparando su comida alrededor de una fogata harán que nuestro rostro muestre más de una sonrisa.

86

Resident Evil

Fecha de creación: 1996
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Género: Virus mutantes
Plataforma: Playstation

La industria de los videojuegos, tras más de veinte años de vida, comenzaba a madurar igual que lo hacían sus aficionados. De esta forma, y sin dejar a un lado las aventuras aptas para todos los públicos, se comenzaron a desarrollar paulatinamente juegos más adultos y con temáticas más cercanas al cine de acción y al terror gracias a las nuevas posibilidades técnicas que permitían las recién aparecidas videoconsolas del momento… y uno de los pioneros en explotar la senda iniciada por *Alone in the Dark* unos pocos años antes fue *Resident Evil*.

La historia comienza la noche del 24 de julio de 1998 en las afueras de Raccoon City, lugar donde están sucediendo una serie de asesinatos en los que las víctimas presentan señales de canibalismo. Las autoridades del lugar, alarmadas por los acontecimientos, solicitaron ayuda al grupo de elite S.T.A.R.S., que envió al equipo Bravo para que investigara los hechos. Después de que se perdiera el contacto con este equipo se decidió enviar al equipo Alpha para continuar con la investigación, el cual consigue hallar el helicóptero del equipo Bravo derribado pero sin ningún rastro de vida de sus tripulantes. Justo en ese instante el equipo Alpha es atacado por una jauría de perros salvajes que asesinan a uno de los integrantes del grupo y obligan al resto a huir hacia una mansión abandonada, dando comienzo así una de las aventuras más espeluznantes y aterradoras vividas en videoconsola alguna.

En *Resident Evil* podemos elegir entre dos personajes controlables: el personaje femenino es Jill Valentine, que posee una ganzúa que nos permitirá acceder por determinadas puertas de la mansión, aunque en principio se encuentren cerradas, mientras que el personaje masculino es Chris Redfield, que posee una resistencia mayor a los ataques de los enemigos. La aventura que nos espera es similar con ambos personajes: debemos avanzar por una enorme mansión poblada de extraños seres recorriendo lúgubres pasillos, resolviendo puzles y consiguiendo la documentación necesaria que nos aporte un poco de luz sobre los extraños acontecimientos que están ocurriendo tanto fuera como dentro de la mansión y que parecen ser el resultado de la creación de un nuevo virus por parte de una empresa farmacéutica: ¿gripe A?, no, *Virus-T*. Los carretes de tinta, que sirven para grabar la partida en las máquinas de escribir, son bastante escasos… y lo mismo ocurre con la

munición para las armas de fuego, por lo que la decisión de salvar el juego suele tomarse únicamente después de haber conseguido progresos suficientes y haber gastado poca munición.

La escena que sirve de introducción al juego fue grabada con personajes reales y en color, pero solamente se pudo disfrutar de esta forma en la versión japonesa, ya que la versión inglesa fue censurada, editándose en blanco y negro y omitiendo las escenas más sangrientas, además de una en la que Chris Redfield aparece fumando. La censura en esta versión también alcanzó al título del juego, que en Japón se llamó *Biohazard* —Riesgo biológico—, nombre que Capcom decidió modificar para la versión norteamericana, que finalmente se tituló *Resident Evil*.

87

Super Mario 64

Fecha de creación: 1996
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Plataformas en 3D
Plataforma: Nintendo 64

Fue durante la creación de *Starwing* cuando Shigeru Miyamoto comenzó a pensar y a desarrollar conceptos para un nuevo título de la franquicia de Mario…, pero esta vez en tres dimensiones. La idea original era que el nuevo juego apareciese en la SNES incorporando el chip Super FX, pero las limitaciones técnicas de esta máquina, unido a la salida inminente de la Nintendo 64, hicieron que el proyecto comenzara su andadura en esta videoconsola. Inseguros acerca del rumbo que debía tomar el nuevo Super Mario, lo primero sobre lo que se comenzó a trabajar fueron los personajes y el sistema de cámaras. El primer punto resultó sencillo, ya que los personajes se encontraban bastante definidos por las anteriores entregas de la saga, mientras que la programación del modo de visión del juego resultó más complicada, aunque finalmente se utilizó una cámara automática que se podía mover por el jugador en cualquier momento para adaptarla a las distintas situaciones del juego en lugar de usar una cámara fija o una vista subjetiva, que eran los modos de visión más utilizados hasta entonces en los juegos en tres dimensiones.

Super Mario 64 apareció causando un gran revuelo en el mundo de los videojuegos: la transición realizada por el equipo de Nintendo EAD a un entorno en tres dimensiones fue mundialmente celebrada y considerada, tanto por la crítica como por el público, como un éxito que estableció una nueva forma de entender el género de las plataformas, convirtiendo de nuevo a Mario en una clara referencia para cualquier nuevo juego desarrollado en 3D. El nivel gráfico era difícilmente superado por cualquier otro videojuego del momento, con unos fabulosos niveles repletos de detalles que nos hacían sentir partícipes de un mundo que ya conocíamos con anterioridad, pero que, a la vez, era totalmente nuevo, con zonas en las que Mario se movía sin ningún tipo de impedimento y en las que debíamos investigar para descubrir todos los secretos.

Unas pocas voces digitalizadas y melodías de Koji Kondo totalmente nuevas, pero con pasajes que evocaban a anteriores entregas de la saga, terminaban por completar un apartado técnico sobresaliente, cuya principal virtud fue, y sigue siendo, su jugabilidad. Se aumentaron las habilidades de Mario, que, gracias al nuevo mando analógico de Nintendo 64, adquirió nuevos movimientos: podía andar o correr,

además de escalar, nadar, agacharse, y, por supuesto, saltar de muchas formas distintas, todo ello sin olvidar los diferentes modos de ataque disponibles.

El éxito de *Super Mario 64* fue instantáneo y debido a ello surgieron muchos rumores acerca de secretos escondidos. Uno de los más conocidos es el que decía que se podía controlar a Luigi durante la aventura, rumor que fue ampliado y extendido gracias a un texto borroso que se puede encontrar en una estatua del castillo, cuyo letrero parece decir «L is Real 2041», lo que hizo correr ríos de tinta acerca de los posibles trucos para desbloquearlo, algo que, sin embargo, Nintendo ha desmentido en varias ocasiones. Un misterio que es aún mayor si tenemos en cuenta que este texto aparece también en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*…

88
Tomb Raider

Fecha de creación: 1996
Desarrollador: Core Design
Distribuidor: Eidos Interactive
Género: Arqueología
Plataforma: PlayStation

Posiblemente el nombre de Laura Cruz no les resulte familiar a la mayoría de los aficionados a los videojuegos, pero si digo que es uno de los personajes más importantes aparecidos en la década de los noventa, que recorre el mundo en busca de antiguos tesoros como si del mismísimo Indiana Jones se tratara, y que es la fémina más conocida que jamás haya protagonizado una aventura en una videoconsola, seguro que la cosa cambia y un nombre viene a la mente de todos: *Tomb Raider*.

Su desarrollo comenzó allá por el año 1993, y tras dieciocho meses de trabajo el diseño del protagonista del juego dio muchos giros. Al principio, el héroe iba a ser un hombre, pero debido a que en la aventura se quería potenciar más el sigilo y la resolución de puzles, finalmente se decidió que encajaba mejor una protagonista femenina que el típico personaje de videojuegos. Y así es como nació Laura Cruz, cuyo nombre se cambió para adaptarse a uno más internacional: Lara Croft, un personaje diseñado por Toby Gard.

La trama de *Tomb Raider* nos llevará a través de tres países, Perú, Grecia y Egipto, para finalmente llegar a la ciudad perdida de la Atlántida. Exploraremos cuevas, palacios y fortalezas en las que debemos resolver rompecabezas, realizar complicados saltos, enfrentarnos a peligrosos animales y defendernos de una conspiración para acabar con nuestra vida y someter al mundo. Además de una cuidada historia, *Tomb Raider* poseía unos increíbles gráficos realizados totalmente en tres dimensiones y compuestos en su mayor parte por cubos que se oscurecieron para suavizar sus aristas, pero que a pesar de ello representan perfectamente los lugares donde nos encontramos en cada momento… sin olvidar las espectaculares escenas de la introducción. Como curiosidad hay que mencionar que la coleta de Lara es totalmente estática durante el juego debido a la dificultad que suponía su animación, lo que sirvió como reclamo durante el lanzamiento del segundo capítulo de la saga un año después, ya que en esa ocasión sí estaba animada en todo momento.

Lara dispone de una gran variedad de movimientos, todos suaves y muy bien realizados, pero fue sin duda la perfecta combinación de puzles y plataformas lo que aupó a *Tomb Raider* a lo más alto de la lista de ventas, y sus más de seis millones de copias vendidas fue un éxito inesperado, con una decena de títulos a sus espaldas

entre continuaciones y ediciones especiales.

Tomb Raider fue calificado en determinados sectores como un juego sexista. Quizás la culpa de ello fue un error cometido por Toby Gard durante su diseño, que aumentó el tamaño del pecho de Lara en un 150%…, pero este error fue visto con buenos ojos por el resto del equipo y convencieron a Gard para que no lo cambiara. A pesar de todo, Lara Croft se ha convertido en todo un icono cultural, protagonizando novelas, cómics, tres películas, siendo portada de revistas, reclamo publicitario y apareciendo en conciertos de U2. Hoy en día es uno de los personajes más conocidos fuera del sector de los videojuegos, y a quien el cantautor italiano Eugenio Finardi ha compuesto una canción titulada «Amami, Lara» (Ámame, Lara).

89

Carmageddon

Fecha de creación: 1997
Desarrollador: Stainless Games
Distribuidores: SCi, Interplay
Género: Carreras salvajes
Plataforma: PC

Basándose en películas como *Death Race 2000*, protagonizada por David Carradine y Sylvester Stallone, o la saga *Mad Max*, protagonizada por Mel Gibson, Stainless Games comenzó a desarrollar un videojuego con el enfoque sangriento y oscuro imperante en estas cintas, cuyo resultado fue un juego de carreras que transcurre en un futuro postapocalíptico en el que los coches están especialmente modificados para destrozarse entre ellos y todo lo que encuentren a su paso. Ante las infructuosas negociaciones por los derechos del nombre de alguna de las películas mencionadas, el videojuego fue llamado *Carmageddon* y los diseñadores dispusieron de libertad absoluta para su creación.

En *Carmageddon* nos ponemos al mando de uno de los dos coches disponibles: Hawk, un coche veloz pero de escasa resistencia conducido por Die Anna, o Red Eagle, un coche más lento pero también más resistente, conducido por Max Damage. En ambos casos el desarrollo del juego no difiere: participamos en un torneo salvaje, en el que comenzamos en el puesto 99 del ranquin, y nuestro objetivo es conseguir dinero, mejorar nuestro coche y escalar posiciones para llegar a ser el número uno de una competición con muy pocas reglas:

Un reloj en la parte superior de la pantalla muestra el tiempo restante de juego, aunque si llega a cero no hay ningún problema, ya que la carrera no termina y podremos seguir compitiendo.

Podemos dar vueltas por el circuito hasta completarlas todas, en cuyo caso la carrera terminará y recibiremos una bonificación en forma de tiempo, aunque en ningún momento sabremos nuestra posición en la carrera ni la de los oponentes… porque no tiene importancia. Lo que realmente importa son los destrozos conseguidos durante la carrera, por lo que, cuando esta termine, recibiremos créditos y tiempo extra en función de la cantidad de oponentes destrozados y los transeúntes atropellados.

Con el dinero conseguido podremos mejorar nuestro coche o comprar vehículos nuevos. No hay penalizaciones por abandonar la carrera, pero deberemos vigilar nuestra cuenta bancaria, ya que cuando no tengamos dinero la partida terminará.

Bajo esta premisa salvaje y destructora, la aparición de *Carmageddon* fue una sorpresa para una inmensa mayoría del público que aún pensaba que los videojuegos eran un modo de diversión destinado únicamente a niños y a preadolescentes imberbes. Las críticas y la censura que lo envolvieron obligó a la aparición de versiones en las que los peatones fueron reemplazados por robots o por zombis…, aunque, como suele suceder, esta censura fue en cierta manera también responsable del éxito y de la creciente popularidad de *Carmageddon* durante aquellos días, lo que no significa que el juego no emane calidad y diversión por los cuatro costados. El apartado gráfico tenía un estupendo modelado en tres dimensiones, así como una física de los vehículos muy realista, que estaba acompañado, también, por un apartado sonoro de gran calidad en el que aparecían versiones instrumentales de varios temas del disco *Demanufacture*, uno de los álbumes más importantes de Fear Factory.

90

Castlevania: Symphony of the Night

Fecha de creación: 1997
Desarrollador: KCE Tokio
Distribuidor: Konami
Género: Castleroid
Plataforma: PlayStation

La primera aparición de Drácula en la consola gris de Sony no pudo haber sido más afortunada y revolucionaria. *Castlevania: Symphony of the Night,* diseñado por Koji Igarashi, supuso un punto de inflexión para la saga al sustituir la linealidad de los anteriores capítulos por un esquema de juego en el que se fusionan a la perfección las plataformas y la exploración, con lo cual se consigue un juego no lineal en el que debemos adquirir nuevas habilidades para poder avanzar por áreas que anteriormente se encontraban cerradas. Esta fórmula, que se utilizaría a partir de este capítulo en algunas de las siguientes entregas de la saga *Castlevania,* recuerda mucho a la empleada en los videojuegos de la saga *Metroid* de Nintendo, lo que ha provocado la acuñación de términos como *Castleroid* o *Metroidvania* para referirse a ellos.

El argumento de *Castlevania: Symphony of the Night* comienza en 1792, cuando Drácula es derrotado a manos de Richter Belmont. Años después, Richter desaparece sin dejar rastro, mientras que los esbirros de Drácula comienzan a planear la resurrección de su maestro. Pero cuando parece que las esperanzas del mundo están perdidas, surgirá un nuevo héroe que se enfrentará a las poderosas fuerzas del mal; así es como Alucard, hijo del mismísimo Drácula, emerge para frenar los planes de su padre de dominar el mundo y se interna en las mismísimas fauces de Castlevania para conseguirlo.

Por supuesto, nosotros tomaremos el control de Alucard, que tras ser despojado de sus armas debe comenzar su andadura por el castillo de Castlevania. Durante el juego disponemos de un menú que nos informa de las habilidades de nuestro personaje, así como de las armas y utensilios con los que podemos equiparle, modificando con ello tanto sus cualidades de ataque como de defensa. También tenemos una variada gama de hechizos, algunos de los cuales permitirán que Alucard pueda transformarse en otros seres, como un lobo o un murciélago, lo que nos permitirá acceder a instancias del castillo que de otra forma resultarían inaccesibles. La amplitud del castillo de Castlevania es sobrecogedora y deberemos recorrerlo de arriba a abajo…, incluso podremos acceder a un «castillo invertido» donde la dificultad de los combates y los enemigos aumenta considerablemente, lo que resulta todo un reto.

La aventura se desarrolla totalmente en dos dimensiones, con escenarios de estilo gótico repletos de belleza, animaciones fluidas y un diseño de personajes y enemigos excepcional. Pero si hay que destacar un apartado técnico, este es, sin lugar a duda, la música compuesta por Michiru Yamane, que nos sumerge en una atmósfera de sonidos tenebrosos y oscuros mezclando temas de corte clásico y tranquilo con temas de poderosas guitarras en los enfrentamientos contra los jefes finales.

Castlevania: Symphony of the Night obtuvo muy buenas críticas desde el momento de su lanzamiento, pero como los juegos con gráficos en tres dimensiones llamaban más la atención, su aparición pasó bastante inadvertida para la mayor parte de los aficionados. A pesar de ello, el paso del tiempo lo ha elevado a la categoría de clásico indiscutible.

91

Final Fantasy VII

Fecha de creación: 1997
Desarrollador: Square
Distribuidor: Square
Género: Rol en castellano
Plataforma: PlayStation

La séptima entrega de la fantasía final de Hironobu Sakaguchi comenzó a gestarse en el año 1994 para aparecer en la consola SNES, pero la decisión de utilizar gráficos en tres dimensiones para su elaboración hizo que finalmente se decidiera desarrollarlo en la videoconsola Nintendo 64. No fue hasta enero de 1996 cuando Square anunció que finalmente el nuevo capítulo de la saga tampoco aparecería en Nintendo 64 debido a que la videoconsola no contaba con reproductor de cedé, sino que sería la PlayStation de Sony la afortunada que recibiría este juego. Finalmente, en enero de 1997, y en forma de tres cedés, algo poco usual para la época, apareció el que es considerado por muchos seguidores el mejor *Final Fantasy* jamás creado.

La historia comienza en Midgar, una ciudad que se encuentra bajo el control de la corporación Shinra, dedicada a la extracción de Mako-energía. La extracción de este recurso energético implica la destrucción de los recursos naturales del planeta, por lo que para evitar que esto ocurra un grupo rebelde llamado Avalancha ha hecho estallar el Mako-reactor n.º 1 de la ciudad. Nosotros controlaremos a Cloud, personaje principal de la aventura y antiguo miembro de Shinra, quien se encuentra actualmente al servicio de Avalancha y que deberá enfrentarse a una gran cantidad de peligros en una de las tramas más elaboradas y enrevesadas que podamos encontrar en un videojuego y a la que no falta absolutamente de nada: amor, drama, venganza y odio en un argumento que no deja cabos sueltos.

En el sistema de combates por turnos manejamos a tres de los nueve personajes que encontramos a lo largo de la aventura en unas peleas que resultan espectaculares. Estas ganan profundidad y solidez gracias a la utilización de «materias», una especie de piedras con poderes mágicos que permiten combinarse entre sí para conseguir nuevos poderes para nuestras armas y armaduras. Esto hace que los combates sean divertidos y alcancen un gran nivel estratégico, siendo necesario llegar a descubrir el punto débil de nuestros enemigos para equipar a nuestros personajes en función de este.

Final Fantasy VII lo completan una extraordinaria banda sonora compuesta por Nobuo Uematsu y un apartado gráfico en 3D con increíbles escenas de animación, magníficos escenarios y enorme variedad de enemigos. Todos estos factores unidos

son los que han hecho que este juego sea uno de los más famosos y valorados por la crítica y el público a nivel mundial, llegando a vender casi diez millones de copias.

Final Fantasy VII fue, sin duda alguna, uno de los responsables del éxito de la videoconsola de Sony en Japón: tras su lanzamiento, las ventas de la PlayStation se dispararon y convirtieron a *Final Fantasy VII* en el videojuego más vendido de esta consola. *Final Fantasy VII* llegó a Europa incluso traducido, algo que era realmente increíble teniendo en cuenta que el resto de los títulos de la saga ni siquiera habían llegado al viejo continente…, aunque también hay que mencionar que dicha traducción fue bastante deficiente y no ayudaba nada a facilitar la comprensión del ya de por sí complicado argumento.

92

Golden Eye 007

Fecha de creación: 1997
Desarrollador: Rareware
Distribuidor: Nintendo
Género: Disparos 007
Plataforma: Nintendo64

Todo el mundo sabe que el mundo del cine y el de los videojuegos han mantenido una estrecha relación desde el origen de estos últimos, y también todo el mundo sabe que en la mayoría de los casos esta relación ha sido más bien infructuosa. Por un lado, encontramos que cuando algún osado ha intentado llevar al celuloide algún éxito del mundo de los videojuegos el resultado ha sido en el mejor de los casos una adaptación entretenida, mientras que en el peor, el resultado ha sido una aberración no solo para los fanáticos del videojuego original, sino para todo aquel con un mínimo de gusto por el cine. En el caso inverso, en el de las películas llevadas al mundo de los videojuegos, tenemos algo parecido pero con honrosas excepciones que hacen que las adaptaciones de nuestras películas favoritas sean algo más que un mero producto destinado a sacarnos nuestros preciados y escasos ahorros. Pues bien, *Golden Eye 007* es uno de esos extraños casos en que un videojuego que toma la licencia de una película se convierte en un título revolucionario y en un ejemplo de innovación.

Títulos como *Doom* y *Duke Nukem 3D* habían abierto el camino de un género muy divertido pero cuya fórmula, prácticamente inalterable, se limitaba a exterminar a todo bicho viviente mientras buscábamos la salida hacia el siguiente nivel. Entonces llegó *Golden Eye 007* y reescribió los estándares del género, añadiendo la necesidad de realizar diferentes misiones para superar un nivel, ya fuese rescatar a un grupo de rehenes, destruir armas químicas o escoltar a un personaje.

El juego lo componen dieciocho misiones sacadas de la película que le da nombre y adaptadas de una manera magistral; estas misiones se pueden superar de diferentes formas. Disponemos también de un amplio arsenal de armas y aparatos que nos ayudarán a sortear a los enemigos, ya que estos no se limitan únicamente a atacarnos, sino que también utilizan los elementos del escenario para cubrirse o pueden activar la señal de alarma, consiguiendo con ello que en ocasiones debamos actuar con sigilo y eliminarlos por la espalda. A pesar de lo poco explotado que estaba en las videoconsolas el modo multijugador, *Golden Eye 007* dispone de uno magnífico en el que hasta cuatro rivales pueden enfrentarse en una variedad enorme de juegos diferentes con múltiples opciones.

Sin lugar a duda, el apartado gráfico fue el más destacado de *Golden Eye 007*, con unos decorados que recrean perfectamente los escenarios de la película, texturas muy cuidadas y escaneo de rostros para la creación de los personajes principales, lo que permite que podamos reconocer a los actores que participaron en la película. En el apartado sonoro destaca la música del mítico agente secreto, con lo que se consigue crear una sensación de misterio y suspense que nos sumerge por completo en el papel James Bond.

Golden Eye 007, que en principio iba a ser un juego de disparos «sobre raíles» —con camino predefinido— para la SNES, logró vender más de un millón de copias y revolucionó un género que se encontraba estancado y que aún hoy da mucho que hablar.

93

Gran Turismo

Fecha de creación: 1997
Desarrollador: Polyphony Digital
Distribuidor: Sony
Género: Carreras complejas
Plataforma: PlayStation

Diseñado por Kazunori Yamauchi y lanzado después de cinco largos años de desarrollo, la llegada de *Gran Turismo* supuso un acontecimiento a nivel mundial, convirtiéndose en uno de los juegos de carreras más aclamados y venerados de todos los tiempos, llegando a vender la increíble cifra de más de diez millones de copias.

Las razones del éxito de este juego de carreras son muchas, solamente hay que observar el manual del juego, que estaba dividido en dos volúmenes, para darse cuenta de su profundidad y complejidad. El primero de los dos libros es un típico manual en el que se explican los diferentes modos de juego y opciones disponibles, mientras que el segundo es un perfecto libro de conducción, en el que se nos informa de las diferencias entre los distintos tipos de tracción, las relaciones entre peso, velocidad, aceleración y muchos otros aspectos. Pero no hay que sentir miedo ante la abrumadora cantidad de variables y datos que maneja *Gran Turismo* porque una de sus grandezas es la de tener una jugabilidad muy ajustada, en la que su control posee el perfecto equilibrio entre la simulación y el arcade, siendo esta una de las razones de su éxito y lo que le ha hecho accesible a una gran cantidad de aficionados.

Gran Turismo dispone de dos modos diferentes de juego. El primero de ellos es un modo arcade en el que podremos elegir entre varios circuitos y vehículos para competir. Conforme vayamos ganando carreras, podremos conseguir nuevos coches y desbloquear los once circuitos disponibles sin necesidad de preocuparnos por las características o los ajustes de nuestros coches.

La otra opción es la denominada Gran Turismo, que es la verdadera protagonista de este juego. En ella, y partiendo con un presupuesto de 10 000 créditos, deberemos comprar un vehículo para participar en la multitud de competiciones diferentes que podemos encontrar. Pero hay que tener en cuenta que para poder participar en determinadas competiciones o ligas deberemos cumplir algunos requisitos: que nuestro coche disponga de un tipo de tracción, que sea de un modelo o marca establecido o que seamos poseedores de un determinado tipo de carné de conducir, en cuyo caso deberemos pasar por la autoescuela para superar primero un examen. Conforme ganemos carreras, nuestros ingresos aumentarán, por lo que podremos pasar por el taller para hacer algunas modificaciones que mejoren la competitividad

de nuestro vehículo o ir al concesionario para adquirir un coche nuevo. Todas estas opciones hacen que este modo de juego sea enormemente largo y adictivo al aumentar poco a poco la calidad y velocidad de los coches disponibles, así como la dificultad de los retos. Tampoco hay que olvidar que el juego dispone de 178 coches diferentes, cada uno con sus propias características y forma de conducción, todos ellos de marcas tan conocidas como Nissan, Honda, Mercedes, BMW…

Por supuesto, el acabado técnico del juego es sobresaliente, con un gran modelado de vehículos y efectos de luces, una física perfectamente lograda y una banda sonora de gran calidad en la que participan grupos como Garbage o Chemical Brothers.

94

Oddworld: Abe’s Oddysee

Fecha de creación: 1997
Desarrollador: Oddworld Inhabitants
Distribuidor: GT Interactive
Género: Rescatador de Mudokons
Plataforma: PlayStation

Abe, un gracioso y carismático personaje perteneciente a una raza extraterrestre llamada Mudokon, es el protagonista de uno de los videojuegos más emocionantes y sorprendentes aparecidos en PlayStation. Abe trabaja como limpiador para Granjas Hostiles, una gran empresa dedicada a la comida rápida y controlada por una raza superior, malvada y capitalista, llamada Glukkon. Molluck, dirigente de Granjas Hostiles, ante la inminente falta de materias primas —los Scrabs, Paramites y Meeches son razas que se encuentran al borde de la extinción—, planea utilizar a los Mudokons para la comercialización de un nuevo y sabroso menú. Abe, que se percata de la situación por casualidad, asustado, intentará escapar de Granjas Hostiles liberando a todos los Mudokons posibles en el intento… Toda esta historia se nos muestra en una de las introducciones más espectaculares e inolvidables que se pueden recordar, demostrando la enorme calidad gráfica y sonora del juego y aumentando a su vez nuestra simpatía por Abe y nuestro desprecio por Granjas Hostiles.

Oddworld transcurre en unos coloridos, imaginativos y detallados escenarios en dos dimensiones con diferentes planos de profundidad en los que debemos sortear continuos obstáculos y resolver multitud de puzles para rescatar a la mayor cantidad posible de Mudokons. Para ello utilizaremos las variadas habilidades que posee Abe: saltar, andar, correr o utilizar diferentes aparatos…, aunque también podrá poseer a sus enemigos para posteriormente hacerlos explotar o interactuar con el resto de sus compañeros Mudokons por medio de pequeñas frases para guiarles hacia la salida.

El apartado gráfico del juego es alucinante, no solamente por la calidad de sus vídeos, sino porque todos los movimientos y acciones de los personajes se realizan a través de unas animaciones extremadamente cuidadas y fluidas que hacen que el desarrollo del juego nos recuerde a otros grandes títulos como *Prince of Persia* o *Flashback*. En el apartado sonoro destacan los efectos y las voces, que se encuentran acompañados por unas melodías que aparecen únicamente en los momentos de acción. El juego dispone de varios finales diferentes en función del número de Mudokons rescatados —hay 99 repartidos a lo largo del juego—, lo que hará que no cesemos de disfrutar de esta maravillosa aventura hasta que rescatemos a todos nuestros compañeros.

Oddworld: Abe's Oddysee fue concebido inicialmente como el primer juego de una serie de cinco títulos, cada uno de los cuales sería protagonizado por un personaje diferente, pero el éxito de esta primera parte forzó la aparición de una continuación directa llamada *Oddworld: Abe's Exoddus*, que vio la luz en 1999 y que mantenía la calidad de la aventura original pero situándose fuera de la pentalogía programada inicialmente. No sería hasta la aparición de *Oddworld: Munch's Oddysee,* lanzado en 2001 para Xbox, cuando continuaría la pentalogía, pero la reciente decisión de Oddworld Inhabitants de cerrar su estudio hace suponer que, al menos de momento, el proyecto inicial no será finalizado.

95

Tekken 3

Fecha de creación: 1997
Desarrollador: Namco
Distribuidor: Namco
Género: El retorno del puño de hierro
Plataforma: Arcade

El primer *Tekken* apareció en 1994 en los salones recreativos de todo el mundo sumándose a la lista de los juegos de lucha en tres dimensiones que seguían la estela marcada por *Virtua Fighter*. La primera entrega consiguió destacar sobre la competencia al sustituir el clásico control, en el que los botones se dividen en patadas y puñetazos con diferentes niveles de fuerza, por un sistema de cuatro botones en los que cada uno de ellos actúa sobre una de las extremidades de nuestro luchador, simplificando con ello el control. A esta novedad había que unirle la posibilidad de desbloquear a un buen número de luchadores ocultos y un gran acabado técnico gracias al uso de la placa recreativa System 11 de Namco. El éxito de este videojuego en las salas de juego provocó la aparición de *Tekken 2* al año siguiente, el cual mejoró notablemente el apartado gráfico y añadió nuevos golpes y personajes.

Con la aparición de *Tekken 3* la saga de Namco alcanzó su cumbre. Siguiendo la historia de la familia Mishima de los títulos anteriores, esta nueva entrega pone a nuestra disposición más de veinte luchadores diferentes, cada uno con su propio estilo de lucha y movimientos especiales. Lanzado para la nueva placa System 12, las mejoras gráficas de este nuevo *Tekken* son muy notables respecto a los dos títulos anteriores: la gran cantidad de texturas utilizadas consigue unos luchadores cuyo diseño y definición resultan notables aún hoy y se mueven por unos escenarios tridimensionales perfectamente recreados. A pesar de todas estas mejoras visuales, que podrían haber mermado el resultado jugable, se consiguieron unos combates más fluidos y rápidos, con un mayor número de golpes por personaje, pudiendo incluso ejecutar cadenas de más de diez golpes consecutivos, además de contraataques, golpes imbloqueables o un buen número de llaves y presas. Todo esto aumentó la jugabilidad de la saga y consiguió que la variedad de ataques de algunos personajes fuera realmente alta, tanto que solamente los jugadores más experimentados podían sacar todo el partido a su control, lo que no significa que desde el principio no podamos realizar espectaculares golpes y combos.

Tekken 3 aparecería para la consola PlayStation en 1998 con una conversión más que meritoria, sobre todo si tenemos en cuenta las notables diferencias técnicas entre esta consola y la máquina de Namco. Se incluyeron varios modos de juego nuevos,

entre los que hay que destacar dos: el primero de ellos, denominado Tekken Ball, es un curioso partido de voleibol en el que debemos golpear con gran fuerza un enorme balón para que este impacte a nuestro rival y disminuya así su barra de energía. El otro modo de juego es Tekken Force, en el que, como si de un videojuego de lucha callejera se tratase, debemos derrotar a todos los enemigos que salgan a nuestro paso a medida que avanzamos por la pantalla. *Tekken 3* fue el primer título de la consola de Sony en superar el millón de copias vendidas y es considerado como el mejor juego de lucha de esta consola.

96

Commandos: Behind Enemy Lines

Fecha de creación: 1998
Desarrollador: Pyro Studios
Distribuidor: Eidos Interactive
Género: Estrategia de comando
Plataforma: PC

El primer videojuego desarrollado por la compañía española Pyro Studios fue toda una sorpresa y un éxito a nivel mundial. Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, *Commandos* nos sitúa al mando de un grupo compuesto por seis soldados de diferentes nacionalidades y habilidades, cada uno de los cuales posee distintas armas y equipamientos con los que debemos llevar a cabo diferentes misiones de infiltración contra las tropas nazis en Europa y en el norte de África.

Tenemos que superar un total de veinte misiones con diferentes objetivos, algunas basadas en escenas de películas clásicas del cine bélico como *Los doce del patíbulo* o *Los cañones de Navarone*. Estas misiones nos harán recorrer Noruega, África, Francia, Bélgica y Alemania, aunque también disponemos de otras seis misiones especiales de entrenamiento que sirven para conocer y manejar cada uno de los componentes de nuestro comando:

Boina verde: tiene la capacidad de esconderse bajo la arena y la nieve, además de poder cargar con cadáveres para ocultarlos y que no los encuentre el enemigo.

Conductor: puede conducir cualquier clase de vehículo, pero sus métodos de combate son bastante limitados.

Zapador: puede manejar bombas y explosivos que, aunque son de gran poder destructivo, hacen saltar las alarmas fácilmente.

Marine: puede esconderse bajo el agua y utilizar cualquier tipo de embarcación, pero es el más lento de nuestro grupo.

Espía: puede disfrazarse de soldado alemán e infiltrarse en la base enemiga sin llamar la atención. Además posee una inyección letal que acaba sigilosamente con los enemigos.

Francotirador: tiene la habilidad de disparar a largas distancias y además puede usar botiquines para sanar a alguien del grupo.

El concepto de equipo es la principal novedad de *Commandos*, ya que al asumir el control de un grupo reducido de hombres con unas habilidades y armas diferentes, la pérdida de uno solo de nuestros soldados supondrá que algunas de las tareas que

debemos ejecutar durante la partida no se podrán realizar, por lo que deberemos comenzar la misión desde el principio. A esto hay que unirle un alto componente táctico, en el que debemos medir tanto los movimientos de nuestros enemigos como su área de visión para evitar ser atrapados…, en *Commandos* no es recomendable lanzar nuestro equipo a un ataque directo contra el enemigo como sucede en otros videojuegos: el sigilo será nuestra principal arma en esta aventura.

Técnicamente, *Commandos* se desarrolla en una vista isométrica que permite tener un control total de lo que ocurre en el juego, pero también tenemos la posibilidad de dividir la pantalla hasta en seis partes independientes que nos muestren zonas u objetivos vitales para la buena resolución de la misión. Los vehículos, construcciones y resto de elementos tienen un acabado muy cuidado que consigue que identifiquemos fácilmente los lugares donde transcurre la acción. La única pega de *Commandos: Behind Enemy Lines* es la limitada inteligencia de nuestros enemigos, pero aun así estamos ante un sobresaliente videojuego táctico.

97

Grim Fandango

Fecha de creación: 1998
Desarrollador: LucasArts
Distribuidor: LucasArts
Género: Aventura gráfica de muerte
Plataforma: PC

El motor gráfico SCUMM, utilizado para el desarrollo de las aventuras gráficas de Lucasfilm desde *Maniac Mansion* (1987) hasta *The Curse of Monkey Island* (1997), fue sustituido a finales de los noventa por un nuevo motor denominado GrimE que permitía generar entornos y personajes en tres dimensiones. El primer videojuego creado con este nuevo motor gráfico fue *Grim Fandango*, un juego diseñado por Tim Schafer —uno de los responsables de *The Secret of Monkey Island*— cuyo argumento tiene lugar en la Tierra de los Muertos y está dividido en cuatro capítulos que abarcan un periodo de tiempo de cuatro años.

Su protagonista es Manuel Calavera, Manny Calavera para los amigos, agente de viajes que se dedica a captar clientes recién muertos para ofrecerles billetes al Noveno Infierno, lugar donde conseguirán el descanso eterno, y al que se puede llegar rápidamente viajando en tren de alta velocidad… o algo más lentamente viajando a pie tras una caminata de cuatro largos años. Y es que a Manny últimamente no le van muy bien las cosas: sus clientes no parecen ser lo suficientemente acaudalados como para venderles billetes de tren, mientras que a su compañero Dominó Hurley las cosas no le pueden ir mejor. Este es el comienzo de una alocada historia en la que debemos guiar a Manny hasta el Noveno Infierno en busca de Mercedes Colomar, una clienta que a pesar de merecerse un billete en primera clase realiza su viaje a pie, lo que será el desencadenante para desenmascarar una trama repleta de corrupción, asesinatos y humor.

Grim Fandango nos sumerge en una de las aventuras más entretenidas y divertidas que se pueden disfrutar en un PC, con unos puzles y enigmas muy bien realizados de una dificultad ajustada y creciente que hará que nuestro cerebro se acostumbre poco a poco a la lógica del juego. Como novedad, *Grim Fandango* transcurre en entornos de tres dimensiones, lo que suprime la utilización del ratón a favor del teclado para su manejo, algo que resulta extraño al principio pero que a la larga funciona bastante bien.

La cultura mexicana, los muertos y el cine negro clásico se mezclan de forma explosiva en un apartado visual repleto de personajes en 3D y fondos «prerrenderizados» que rebosan encanto y belleza por los cuatro costados. Unos

fabulosos diálogos estupendamente doblados —tanto en inglés como en español— y una banda sonora de más de cien temas diferentes que mezcla gran cantidad de estilos hace que la música sea uno de los apartados más memorables de este título.

Grim Fandango es, sin lugar a dudas, una de las mejores aventuras gráficas de la historia, pero a pesar de ello no consiguió buenas ventas. Esto, unido a la escasa calidad de *Escape from Monkey Island*, segundo y último juego programado con el motor gráfico GrimE, condujo a la triste decisión por parte de LucasArts de no realizar más aventuras gráficas, siendo desde entonces un género un tanto abandonado por los desarrolladores y diseñadores de videojuegos.

98

Half-Life

Fecha de creación: 1998
Desarrollador: Valve Software
Distribuidores: Sierra Studios/Electronic Arts
Género: λ
Plataforma: PC

La compañía Valve Software, fundada en 1996 por Mike Harrington y Gabe Newell, comenzó la creación de un videojuego en tres dimensiones que muchos consideraban demasiado ambicioso para una empresa de reciente creación, aunque finalmente Sierra Studios se decidió a distribuir el juego debido a su interés de realizar un videojuego utilizando el famoso motor gráfico Quake Engine. El proyecto comenzó a desarrollarse bajo el nombre de *Quiver*, pero posteriormente cambiaría a *Half-Life* (Vida-Media), haciendo así referencia al tiempo que necesita un elemento radiactivo para perder la mitad de su actividad por desintegración natural. Esta constante de desintegración se representa por medio de la letra griega *lambda* (λ), y esta aparece tanto en la portada del videojuego como durante todo el transcurso de la aventura. *Half-Life* fue presentado por primera vez en 1997, pero Valve Software decidió posponer su salida para realizar algunas mejoras en los niveles y en la inteligencia artificial de los enemigos.

La espera mereció la pena. El resultado final fue un juego de disparos en primera persona que incorporaba gran variedad de puzles, aunque la principal novedad dentro de este género fue su elaborada trama, con uno de los mejores argumentos jamás vistos en un videojuego de este estilo. En él encarnamos al doctor Gordon Freeman, que forma parte del equipo de trabajo del Centro de Investigación de Black Mesa, un laboratorio secreto de máxima seguridad que recuerda al Laboratorio Nacional de Los Álamos de Nuevo México y su famosa Área 51. En él se están llevando a cabo una serie de experimentos con los cuales se abre de forma involuntaria un portal interdimensional a Xen, un mundo paralelo poblado por criaturas alienígenas.

Desde ese momento, el Centro de Investigaciones se convertirá en una trampa mortal llena de cadáveres humanos y criaturas dispuestas a devorar todo lo que encuentren a su paso. Nuestra misión será sobrevivir y dar la voz de alerta solicitando ayuda, pero debido a que el gobierno de Estados Unidos intentará encubrir el incidente por cualquier medio, nuestra misión final será eliminar la amenaza extraterrestre para poner fin a la pesadilla. Toda esta historia se extiende a través de diecinueve capítulos en los que deberemos enfrentarnos a monstruosas criaturas y a los soldados enviados por el gobierno que intentarán acabar con nuestra vida…, pero

no estaremos solos, contaremos con la ayuda de otros científicos y trabajadores de Black Mesa que nos ayudarán y aconsejarán sobre qué hacer para que nuestra aventura termine con éxito.

El motor gráfico GoldSrc, una versión mejorada del Quake Engine, consiguió un apartado visual sobresaliente y un ambiente de destrucción pocas veces visto: agujeros de balas, sangre y cadáveres por todas partes. Kelly Bailey, que creó la banda sonora, consiguió ambientar este juego como si de una gran película se tratara, aunque tampoco hay que olvidar el magnífico doblaje, la sorprendente inteligencia artificial de los enemigos, la gran variedad de armas disponibles, y el enorme y espectacular diseño de escenarios.

99

Metal Gear Solid

Fecha de creación: 1998
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: El regreso de Snake
Plataforma: PlayStation

El primer capítulo de la saga *Metal Gear* nació en 1987 para el ordenador MSX2, y desde su aparición destacó por su capacidad para enfatizar el sigilo por encima del enfrentamiento directo con el enemigo, tónica general de los videojuegos de la época. La historia de este episodio nos ponía en manos de Solid Snake, agente secreto del gobierno que debía destruir el Metal Gear, una nueva máquina de guerra similar a un tanque pero con capacidad para lanzar armas nucleares desde cualquier punto del planeta.

En 1990, debido al éxito de la primera entrega, apareció *Metal Gear 2: Solid Snake* como continuación de la historia. Utilizando el mismo sistema de juego de su predecesor pero mejorando algunos puntos débiles de la primera entrega, fue lanzado únicamente para MSX2 y en el orden cronológico de la saga es anterior al título que nos ocupa.

Solid Snake regresó en 1998 con *Metal Gear Solid*, esta vez en la consola PlayStation, adaptando el sistema de juego de sus predecesores a las tres dimensiones y cosechando un gran éxito entre la crítica especializada y el público. La nueva entrega se caracterizó por sus largas secuencias cinematográficas y los continuos giros argumentales, ambos aspectos dignos de la mejor película de acción. También cabe destacar la mezcla de ficción y realidad que desprende todo el juego, ya que nos podemos encontrar tanto con armamento y medios de transporte reales como con extraños personajes de ficción sacados de cualquier cómic.

Las misiones que debemos realizar en *Metal Gear Solid* son de lo más variadas: introducirnos en una base enemiga, actuar como francotirador o deslizarnos por la pared de un edificio, por lo que la aventura nunca incurre en el error de la monotonía. Como en los anteriores episodios de la saga, no podemos atacar directamente al enemigo, sino que debemos utilizar el sigilo para infiltrarnos en su base mediante el uso de las múltiples habilidades de Snake: arrastrarse, esconderse, avanzar sigilosamente, golpear a los enemigos… Por si todas estas habilidades no fueran suficientes, disponemos también de un gran arsenal de armas y objetos: misiles Nikita, C4, lanzagranadas, ametralladoras…, sin olvidarnos del Codec, que nos permite estar en contacto por radio con nuestros aliados. Todo ello está acompañado

de un control muy preciso y sencillo, mientras que la música mantiene el nivel del juego en lo más alto, destacando ante todo las voces de los personajes, con un magnífico doblaje que supuso el toque final para un juego indispensable en PlayStation. Técnicamente este videojuego exprimió al máximo las cualidades de la PlayStation, con un acabado gráfico difícilmente superable, escenarios amplios y muy buenas texturas, aunque destacan las más de dos horas de escenas cinematográficas generadas por el motor del juego y el diseño de los personajes, especialmente el de su protagonista, Solid Snake.

Todos estos elementos mezclados, combinados y entrelazados de una forma inteligente y muy personal por Hideo Kojima convirtieron a *Metal Gear Solid* en una experiencia de juego única e inolvidable.

100

StarCraft

Fecha de creación: 1998
Desarrolladores: Blizzard Entertainment/Mass Media Interactive
Distribuidores: Blizzard Entertainment/Sierra Entertainment
Género: Estrategia galáctica
Plataforma: PC

Tras el éxito conseguido con *WarCraft*, una serie de videojuegos de estrategia en tiempo real donde criaturas humanas y fantásticas libraban cruentas y épicas batallas en un mundo medieval, la compañía Blizzard volvía a la carga después de una larga espera con *StarCraft*. Este nuevo juego seguía la línea de *WarCraft*, pero nos situaba en pleno siglo XXVI, al mando de una de las tres razas alienígenas disponibles: los Terran, los Protoss y los Zerg. Estas especies extraterrestres, que provienen de distintos sistemas planetarios y luchan por su supervivencia en la galaxia, son completamente diferentes entre sí, lo que constituye uno de los grandes alicientes de *StarCraft*:

Terran: antiguos humanos que se adaptaron a las duras condiciones de vida en la galaxia, por lo que poseen una enorme variedad de unidades de combate distintas, con gran cantidad de armamento pesado. Pueden realizar sus construcciones prácticamente en cualquier lugar y además estas pueden moverse de sitio al tener la capacidad de volar, aunque necesitan mucho espacio y recursos para su construcción.

Protoss: es una especie alienígena de naturaleza guerrera cuya sociedad se divide en castas. Debido a su capacidad cerebral se pueden comunicar de forma telepática y crear escudos sónicos para proteger sus construcciones y unidades. Son los más avanzados tecnológicamente, aunque su coste y tiempo de construcción es muy alto, y ni sus edificios ni sus unidades se pueden reparar.

Zerg: alienígenas con forma de insectos de gran ferocidad, utilizan la escasa necesidad de recursos para la rápida creación de unidades, consiguiendo de esta forma superioridad numérica. Todos sus edificios y construcciones son seres vivos, lo que permite la posibilidad de mutar creando nuevas variedades de seres. Su principal desventaja es que las unidades son débiles por separado.

Todas las especies necesitan dos recursos, cuyo control y extracción son básicos tanto para la investigación como para la creación de las unidades y construcciones: el gas vespeno y un mineral llamado kristalis. La situación y limitación en el uso de estos recursos, así como la variedad de terrenos distintos, añaden un alto componente

estratégico y de planificación a las batallas.

El juego cuenta con tres campañas diferentes, en cada una de las cuales debemos controlar a una de las especies, además de un modo multijugador de hasta ocho jugadores con un potente editor de niveles y doce modos de juego. El apartado visual transcurre bajo una perspectiva isométrica que permite un gran control de los ejércitos y su calidad gráfica es realmente sorprendente, mientras que su control es todo un ejemplo de simplicidad. *StarCraft* ha vendido hasta la fecha más de nueve millones de copias, en parte gracias al mimo con que Blizzard ha mantenido el juego durante todos estos años: publicación de nuevos mapas gratuitos mensualmente, servidores para facilitar las competiciones en Internet y diversas actualizaciones que han eliminado errores de programación, han mejorado la inteligencia artificial de los enemigos y han equilibrado a las distintas razas.

101

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Fecha de creación: 1998
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: La leyenda definitiva
Plataforma: Nintendo 64

La quinta entrega de la más aclamada saga de videojuegos salió a la venta en noviembre de 1998, pero eso no fue un obstáculo para que se convirtiera en el título más vendido de ese año. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* fue también el primer videojuego en recibir una puntuación de 40 sobre 40 de la prestigiosa revista japonesa *Famitsu*, mientras que la revista *Electronic Gaming Monthly* le otorgó un 10 y la web norteamericana GameRankings, que elabora sus puntuaciones con las recibidas por las distintas páginas web del país, le sitúan como el videojuego mejor valorado con una media del 97,66% sobre 28 puntuaciones diferentes. Debido a estas valoraciones, y cuando se han cumplido más de diez años de su lanzamiento, muchos son los que se han atrevido a calificar a *Ocarina of Time* como el mejor videojuego de la historia, una afirmación algo arriesgada, pero que en este caso está fuertemente fundamentada.

La primera noticia sobre su desarrollo apareció en forma de demo jugable en 1995. Fue entonces cuando Shigeru Miyamoto anunció que se estaba realizando lo que muchos soñaban: el paso de la saga *The Legend of Zelda* a las tres dimensiones, un desafío que necesitaría más de tres años de elaboración. En *Ocarina of Time* se narra el argumento que ya habíamos oído en *A Link to the Past*: controlamos a Link, un niño de diez años que vive en el bosque Kokiri y del que todos se mofan porque no tiene un hada. Todo cambia cuando una mañana un hada llamada Navi despierta a Link de una de sus pesadillas para que se reúna con el Gran Árbol Deku, quien le hablará sobre la Trifuerza, de las diosas que la crearon, y de cómo Ganondorf planea reunir sus pedazos y usarlos para cumplir sus malvados planes.

Se utilizó el método de captura de movimientos con un actor para animar a Link y se hizo lo mismo con un caballo para animar a Epona, su montura. Se recreó el mundo de Hyrule como nunca antes se había visto, repleto de pequeños detalles, de vida y fantásticamente ambientado. La música, posiblemente el mejor trabajo del maestro Koji Kondo, muestra gran variedad de matices y ritmos que transmiten un gran torrente de emociones.

Una de las aportaciones de este título al mundo de los videojuegos fue la utilización de un botón, el denominado Z-Target, para la fijación de un objetivo a la hora de combatir contra los enemigos, lo que permitía a Link moverse alrededor de

estos sin perderles de vista y facilitaba en gran medida su control en el complejo entorno de las tres dimensiones. Pero también tendremos la posibilidad de manejar a Link con dos edades diferentes, diez y diecisiete años, entre las cuales nuestro protagonista sufre un largo sueño. De esta forma, la aventura transcurre entre dos periodos de tiempo diferentes, por lo que las acciones realizadas en el pasado tendrán consecuencias en el futuro…, aunque tampoco hay que olvidar la ocarina que da título al juego y que servirá para abrir puertas y conocer nuevos secretos.

Minijuegos, la posibilidad de montar a caballo, doce mazmorras de increíble diseño, una dificultad muy ajustada y un argumento inolvidable hacen que *Ocarina of Time* sea absolutamente indispensable.

102

Shenmue

Fecha de creación: 1999
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Obra maestra de Yu Suzuki
Plataforma: Dreamcast

Durante un viaje a China destinado a la búsqueda de material e información para la creación de una nueva entrega de la saga *Virtua Fighter*, Yu Suzuki comenzó a escribir el argumento de un nuevo videojuego para Mega Drive. Las escasas capacidades técnicas de la plataforma de 16 bits hicieron que el proyecto *Berkley*, como era conocido por aquel entonces el juego, empezase a ser diseñado para la videoconsola Saturn, pero el corto tiempo de vida de esta propició que fuera finalmente Dreamcast la máquina que vio nacer, bajo el nombre de *Shenmue*, una obra maestra surgida gracias al genio creativo de Yu Suzuki, que se encargó de la dirección, producción y elaboración del guión.

En un principio *Shenmue* iba a formar parte de la saga *Virtua Fighter* —de hecho, uno de los primeros nombres del juego fue *Virtua Fighter RPG*—, pero finalmente se convertiría en una aventura independiente que conserva algunas similitudes en los combates y el diseño de los personajes. La historia comienza en 1986, cuando nuestro protagonista, Ryo Hazuki, de regreso al *dojo* que regenta su familia, se encuentra a su padre combatiendo contra un extraño vestido con ropas chinas. Este, tras asesinar al padre de nuestro protagonista, se marcha con un objeto llamado «Espejo del Dragón»…, pero antes menciona un nombre: Sun Ming Zhao. A partir de aquí comienza una aventura en la que Ryo viajará por todo Japón intentando unir las pocas pistas disponibles para vengar la muerte de su padre.

Este argumento, bastante convencional, ha servido para crear uno de los videojuegos más impresionantes aparecidos al final de la década de los noventa. Porque impresionante es su apartado gráfico, con escenarios repletos de detalles que crean una sensación de realidad y profundidad pocas veces conseguida hasta entonces. Impresionante es también el sonido, con más de sesenta melodías de diferentes estilos entre las que se pueden encontrar —si Ryo compra el casete en una tienda— las bandas sonoras de grandes clásicos de Sega como *Out Run* o *Hang On*.

Pero no menos impresionante es su jugabilidad, fruto de la amplia experiencia de Yu Suzuki en la creación de videojuegos. Por un lado, en *Shenmue* tenemos un juego de rol con amplia libertad de movimientos en el que debemos buscar pistas para averiguar el pasado de nuestro padre. Además, mientras andamos tranquilamente por

las calles de la ciudad, pueden suceder determinados eventos en los que deberemos pulsar los botones en el momento adecuado, lo que afectará de un modo u otro al transcurso de la trama en función de nuestra habilidad para ejecutar la serie. Pero también hay luchas en *Shenmue*, peleas cuerpo a cuerpo con gran variedad de movimientos que harán que la acción inunde nuestro monitor durante unos instantes.

Todos estos modos de juego hacen de *Shenmue* una obra muy especial no apta para todos los públicos debido a su variedad, profundidad y su alto grado de «realidad», algo que jugó en su contra desde el momento de su lanzamiento y que hizo que sus ventas no alcanzaran el nivel esperado, sobre todo si tenemos en cuenta que los costes durante su realización ascendieron aproximadamente a setenta millones de dólares…

103
Silent Hill

Fecha de creación: 1999
Desarrollador: Konami (Team Silent)
Distribuidor: Konami
Género: Terror
Plataforma: PlayStation

Tras el éxito cosechado por *Resident Evil*, la aparición de *Silent Hill* fue considerada por muchos como un clon, un mero intento de aprovechar el éxito que había encumbrado al videojuego de Capcom a lo más alto. Pero quienes pensaron de ese modo no tuvieron más remedio que rectificar tras echar unas partidas en el nuevo juego de Konami.

Para comenzar, *Silent Hill* no es una aventura de acción con una historia clara y fácil de seguir, sino que su argumento recuerda más a una pesadilla sobrecogedora e imprevisible. La trama del juego comienza una noche en la que nuestros protagonistas, Harry Mason y su hija Cheryl, viajan hacia un pueblo llamado Silent Hill. Durante el viaje ocurre un extraño accidente que hace que el vehículo vuelque y ellos pierden la conciencia… Nada más despertar del accidente Harry descubrirá que Cheryl ha desaparecido, por lo que comenzará la búsqueda de su hija por las desérticas y fantasmagóricas calles del pueblo.

Durante el juego encontraremos diversos y misteriosos personajes, como una policía llamada Cybil Bennet, que también ha llegado a Silent Hill recientemente y nos ayudará durante la aventura, Lisa Garland, una enfermera que no recuerda lo sucedido en el pueblo, o Dahlia Gillespie, una extraña mujer miembro de una extraña secta. Todos ellos forman parte de una historia que resulta confusa, capaz de conseguir que el miedo nos domine de un modo irracional y que nuestros nervios sufran más de un sobresalto.

Visitaremos Silent Hill en una perspectiva en tercera persona, recogeremos mapas, resolveremos acertijos y nos enfrentaremos a criaturas de pesadilla provenientes del mismísimo infierno para descubrir las dos caras de la ciudad: por el día Silent Hill es un pueblo deshabitado, fantasmal y cubierto de niebla, mientras que por la noche la pesadilla cobra forma, las paredes se cubren de óxido y sangre y los monstruos nos persiguen sin descanso. Para conseguir que este juego desprenda esa continua sensación de opresión, el equipo Team Silent desarrolló unos gráficos en tres dimensiones acompañados de escasas texturas y una constante niebla que, además de ocultar la generación de los elementos más lejanos fruto de las limitaciones técnicas de la PlayStation, sirvió también para aumentar la tensión,

haciendo que nuestro campo de visión sea muy limitado y la sensación de claustrofobia aumente de manera considerable.

El sonido tiene un importante papel en *Silent Hill* debido a la constante falta de visión. Por ello obtendremos una radio que nos alertará cuando se acerque a nosotros alguno de los monstruos que rondan por el pueblo, pudiendo así anticiparnos a sus ataques…, aunque otros sonidos mantendrán nuestros nervios en constante tensión. La inquietante música fue compuesta por Akira Yamaoka y el tema principal del juego, tocado con una mandolina, se ha mantenido en toda la saga y en la película que apareció en 2006.

Silent Hill tiene cinco finales diferentes y de entre ellos merece la pena destacar el «final UFO», un final que se ha mantenido en varios títulos de la saga y en los que los alienígenas toman parte del desenlace final… Nunca juegues solo, de noche y con las luces apagadas.

104

Soul Calibur

Fecha de creación: 1999
Desarrollador: Namco
Distribuidor: Sega
Género: Duelos a espada
Plataforma: Dreamcast

Corría el año 1995 cuando Namco sorprendió a medio mundo sacándose de la manga un juego de lucha de uno contra uno poco convencional titulado *Soul Edge*, en el que disponíamos de once personajes seleccionables y cuya principal novedad era que cada uno de ellos portaba un arma blanca diferente. La incorporación de todo tipo de armas cortantes, además de permitir una mayor diferenciación entre los estilos de lucha de los personajes, supuso también un importante soplo de aire fresco para los videojuegos de lucha de uno contra uno al añadir varias novedades jugables lo suficientemente notorias como para que *Soul Edge* se hiciera un hueco en las salas recreativas y en el amplio catálogo de juegos de PlayStation.

Continuando el camino comenzado en *Soul Edge*, en 1998 aparecería el segundo capítulo de la saga bajo el título de *Soul Calibur* en los salones recreativos. A pesar de que en un principio se pensó en sustituir a todos los luchadores de la primera entrega por otros totalmente nuevos, al final se mantuvieron todos los personajes excepto dos, Li Long y Cervantes, y se amplió el número de protagonistas disponibles hasta un total de diecinueve, cada uno de los cuales poseía una historia, un arma y técnicas de lucha diferentes. Se eliminó la posibilidad de que las armas de los luchadores se destruyeran por el uso como ocurría en *Soul Edge*, se introdujeron importantes cambios en el sistema de lucha y se crearon escenarios en tres dimensiones. Cada luchador contaba además con más de cien movimientos diferentes gracias a la ampliación del Guard Impact y a la introducción del Soul Charge, lo que permitía una mayor versatilidad. Para realizar toda esta extensa gama de combinaciones y golpes únicamente era necesaria la utilización de cuatro botones junto con el mando de control, con lo que la sencillez en la realización de la mayoría de ellos estaba asegurada.

A pesar de todas estas novedades y mejoras *Soul Calibur* no obtuvo el éxito esperado por Namco en los salones recreativos, y no sería hasta su aparición en la consola Dreamcast cuando el juego comenzase a tener cierto reconocimiento…, y es que la máquina de Sega era la más potente del momento, y eso se notó en que la conversión realizada no solo igualó a la versión arcade, sino que la superó en muchos aspectos… por no decir en todos. Se añadió a Cervantes como personaje secreto, se

agregaron hasta seis modos de juego diferentes, nuevos trajes y armas, además de la posibilidad de poder disfrutar de vídeos y dibujos de los personajes. Por supuesto, los apartados técnicos no se quedaron atrás y se explotaron al máximo las capacidades de la Dreamcast. Como consecuencia de la gran conversión realizada el juego fue alabado y reverenciado como uno de los videojuegos de lucha más grandes de la historia.

Debido al éxito conseguido en la consola de Sega, en 2002 aparecería *Soul Calibur II* para PS2, Xbox y GameCube, en cada una de las cuales aparecía un personaje especial: Heihachi Mishima, Link y Spawn, respectivamente. Con el tiempo, Namco ha continuado exprimiendo la saga con *Soul Calibur III*, que vio la luz en 2005, y con *Soul Calibur IV*, aparecido en 2008.

105

System Shock 2

Fecha de creación: 1999
Desarrolladores: Irrational Games/Looking Glass Studios
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Ciencia ficción y rol
Plataforma: PC

En 1994 hizo su aparición en PC *System Shock*, un videojuego de ambientación ciberpunk cuya historia se situaba en el año 2072. La aventura transcurría en la estación espacial Citadel, que orbitaba alrededor de Júpiter y era controlada por Shodan, un ordenador de avanzada inteligencia artificial y apariencia femenina que aniquiló a todos los habitantes de la estación y que nosotros, asumiendo el papel de un *hacker*, debíamos desactivar.

Tres años después Looking Glass Studios e Irrational Games se unieron con la idea de cooperar para realizar un nuevo videojuego en el que el protagonista debería enfrentarse al asesinato de un comandante a bordo de una nave espacial. Como el nuevo equipo de trabajo estaba formado por fanáticos y por creadores de *System Shock*, el proyecto fue finalmente modificado para crear una continuación. Por ello, tras la aprobación de Electronic Arts, que era la poseedora de los derechos de la franquicia, se comenzó la creación de *System Shock 2*.

La nueva entrega continuó la historia narrada en el primer capítulo de la saga, situó la ambientación en el año 2114, nos volvió a enfrentar contra Shodan y se centró en el terror para crear un guión elaborado y complejo que nos atrapa sin remisión. En *System Shock 2* viajamos a bordo de la enorme nave *Von Braun*, toda la tripulación está muerta y la sensación de suspense resulta sobrecogedora.

Nuestro personaje comenzará la aventura alistándose en los *marines*, quienes le proporcionan tres años de entrenamiento divididos en tres misiones diferentes y en función de las cuales las habilidades de nuestro protagonista podrán mejorar en un sentido o en otro. Estas habilidades se agrupan en características físicas, manejo de armas, habilidad tecnológica y poderes *psi*, los cuales podremos modificar a nuestro gusto como si de un videojuego de rol se tratara. Mediante esta forma de creación de personajes *System Shock 2* consigue que debamos afrontar la aventura de una forma u otra en función de las habilidades potenciadas: no es lo mismo jugar con un experto *marine* entrenado para la acción que con un *hacker* que puede desactivar los sistemas de seguridad o con un personaje de grandes poderes *psi*, lo que hace que podamos disfrutar de este juego desde diferentes perspectivas. *System Shock 2* también ofrece gran cantidad de acción: dispondremos de pistolas, escopetas y armamento

alienígena, pero todos ellos se degradan con el uso y tienen munición limitada, por lo que deberemos medir con cuidado cada tiro que realicemos.

La cuidada ambientación está conseguida en parte por su maravilloso apartado sonoro y su música, que varía en función de las acciones que realicemos, siendo más pausada en los momentos de calma y más rápida en los momentos de acción. Gráficamente, el título utiliza el motor Dark Engine, con el que se consigue que todo el juego luzca buen aspecto. Pero el gran protagonista en *System Shock 2* es el apartado jugable, con un control preciso desde una perspectiva en primera persona y una perfecta combinación de acción y rol en un ambiente de suspense.

106

Unreal Tournament

Fecha de creación: 1999
Desarrolladores: Epic Games/Digital Extremes
Distribuidor: GT Interactive
Género: Disparos en red
Plataforma: PC

El número de seguidores de los juegos en red y multijugador estaba en aumento, y la posibilidad de disfrutar de tu videojuego favorito pero compitiendo contra personajes tras los que se encuentra un amigo o un desconocido con una inteligencia superior a la de los enemigos manejados por la computadora resultaba una experiencia nueva y totalmente fascinante. Los desarrolladores, ante el auge de este tipo de juegos, comenzaron a diseñar títulos en los que se potenciaban estas características, aunque sin duda los más divertidos y los favoritos de la mayoría de los jugadores en red eran los de estrategia en tiempo real o los juegos de disparos en primera persona.

En 1999 los fanáticos de estos últimos se encontraban ante un difícil dilema: con apenas unos días de diferencia se lanzaron al mercado dos grandes del género, *Quake III: Arena* y *Unreal Tournament*. Esto provocó un aluvión de comparaciones, críticas y ataques entre los seguidores de uno y otro, pero lo cierto es que, tanto en opciones de juego como en calidad técnica, *Unreal Tournament* superaba a *Quake III* en la mayoría de los aspectos.

En *Unreal Tournament* tenemos a nuestra disposición seis modos de juego diferentes, en todos y cada uno de los cuales se puede jugar en el modo de un jugador debido al alto nivel de inteligencia artificial de los personajes manejados por la máquina, aunque, por supuesto, lo mejor es disfrutarlos en el modo multijugador:

Deathmatch: en este modo resulta vencedor quien consigue eliminar al mayor número de oponentes posibles en el periodo de tiempo establecido o el que antes alcance un determinado número de víctimas.

Team Deathmatch: se aplican las mismas reglas que en el modo anterior, pero esta vez las competiciones son por equipos.

Capture the Flag: típico modo de juego en el que cada equipo debe intentar arrebatar la bandera del equipo contrario y llevarla a su base mientras protege su propia bandera.

Domination: entre dos y cuatro equipos compiten por conseguir el control de varios puntos marcados en el mapa.

Last Man Standing: cada jugador tiene un número de vidas predeterminado al

comenzar la partida y el objetivo es ser el único superviviente, por lo que en este modo de juego prima la supervivencia por encima del número de muertes conseguidas.

Assault: dos equipos se enfrentan en este modo de juego en el que uno de ellos debe defender su base mientras que el otro debe atacarla cumpliendo unos determinados objetivos. Luego se invierten los papeles y ganará aquel que consiga completar todos los objetivos en el menor tiempo posible.

Cada uno de estos modos de juego dispone de varios mapas para que las partidas no se vuelvan monótonas, sumando en total hasta 60 niveles diferentes. Gracias a la utilización del motor gráfico Unreal se consiguieron unos extraordinarios efectos de luz y texturas extremadamente reales, acompañados por un apartado sonoro excepcional y una jugabilidad sencilla en la que tenemos la posibilidad de utilizar catorce armas diferentes: *Unreal Tournament* se convirtió en uno de los reyes de los juegos en red.

107

Virtua Tennis

Fecha de creación: 1999
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Tenis divertido
Plataforma: Arcade

Pocos hubieran pensado que la siguiente entrega de la línea de juegos *Virtua* de Sega sería un juego de tenis. Utilizando la placa para máquinas recreativas NAOMI (New Arcade Operation Machine Idea), que se basaba en la tecnología utilizada en la Dreamcast, el nuevo título triunfó en los salones recreativos para posteriormente convertirse en uno de los videojuegos estrella de la nueva consola de Sega.

El éxito de *Virtua Tennis* se debe principalmente a su equilibrada jugabilidad: es un juego que no se centra en la simulación pura, por lo que consigue que su control sea sencillo y fácil, aunque, a la vez, cuenta con una profunda variedad de golpes como globos, tiros con efecto, remates y dejadas…; seguro que nunca hubieras pensado que jugar al tenis sería tan sencillo ni que se pudiera aprender tan rápidamente. Al magnífico y suave control que posee *Virtua Tennis* hay que sumarle una extensa variedad de opciones disponibles que lo convirtieron en todo un referente deportivo. Tenemos a nuestra disposición un plantel de ocho jugadores reales a elegir: Jim Courier, Tommy Hass, Tim Henman, Thomas Johansson, Yevgueny Káfelnikov, Carlos Moyá, Mark Philippoussis y Cédric Pioline, aunque en la versión de la Dreamcast podremos desbloquear a otros diez tenistas ficticios, con lo que el total de jugadores disponibles se eleva hasta dieciocho. Una vez seleccionado nuestro tenista favorito, debemos elegir el modo de juego entre los tres disponibles:

Arcade: el jugador debe participar en un torneo compuesto de cinco partidos, cada uno de los cuales se juega en un estadio diferente.

Exhibición: en este modo de juego se puede seleccionar el rival, la superficie sobre la que queremos competir y la duración del partido.

World Circuit: es el modo de juego principal y también el más completo. En él debemos elegir un tenista para conseguir que llegue a convertirse en el número uno del ranquin. Conforme ganemos partidos, podremos acceder a nuevas pistas de juego, equipación deportiva y compañeros para disputar partidos de dobles, aunque también podremos realizar entrenamientos para mejorar las habilidades de nuestro tenista.

Entre la enorme variedad de opciones disponibles en *Virtua Tennis* hay que

destacar la posibilidad de disputar partidos de dobles con un máximo de cuatro jugadores simultáneos. En caso de que alguno de los jugadores sea controlado por la CPU del juego se podrá elegir tanto el comportamiento como el lugar donde este debe jugar, pudiendo hacerlo pegado a la red, en el medio de la pista o al fondo de la pista. Hay un total de diez estadios diferentes en los que competir, cada uno de los cuales cuenta con un tipo de pista diferente: dura, tierra batida, hierba o moqueta, en las que el comportamiento de la pelota será sensiblemente diferente.

Completan el juego un apartado sonoro brillante, con aplausos y voces que hablan en distintos idiomas en función del país donde estés jugando, y un acabado gráfico notable en el que destacan los movimientos de los jugadores y las representaciones de los tenistas profesionales. Nunca un partido de tenis fue tan divertido.

108

Baldur’s Gate II: Shadows of Amn

Fecha de creación: 2000
Desarrollador: BioWare
Distribuidores: Interplay/Black Isle Studios
Género: Dragones y mazmorras
Plataforma: PC

En 1998 hizo su aparición *Baldur’s Gate*, un videojuego de rol para PC que poseía una historia no lineal de gran peso y una gran calidad técnica. Pero sin lugar a dudas su gran acierto fue disponer de un sistema de combates muy original, que mezclaba a partes iguales el tiempo real y los turnos utilizando una versión simplificada de las normas de *Advanced Dungeons & Dragons —AD&D*, uno de los juegos de rol de mesa más importantes y conocidos del mundo—, con el que consiguió atender las necesidades de un público sediento de rol en estado puro.

Dos años después vería la luz su esperadísima segunda parte con el título de *Baldur’s Gate II: Shadows of Amn*, videojuego que toma su nombre de la ficticia cuidad en que transcurre y que se ubica en los Reinos olvidados de *Advanced Dungeons & Dragons*. La compleja trama de esta nueva entrega es una continuación directa de la primera, se sitúa unos pocos meses después del fin de esta, y en ella deberemos enfrentarnos a disyuntivas que afectarán al desenlace de la misma. Por si el argumento principal no fuera lo suficientemente elaborado y apasionante, podremos disfrutar también de una enorme variedad de misiones secundarias que nos permitirán entretenernos por más tiempo con este estupendo juego.

La aventura se presenta bajo una perspectiva isométrica en dos dimensiones, pero con detalles en 3D espectaculares. Todos los personajes y criaturas que aparecen durante el juego están muy bien diseñados, hay efectos climatológicos como la transición del día a la noche, la lluvia o la nieve, pero merecen especial atención los escenarios, más aún si tenemos en cuenta el enorme tamaño del mundo que hay dentro de *Baldur’s Gate II*.

Pero si hay algo en lo que destaca este título es en las posibilidades que tenemos tanto en la creación como en el desarrollo de nuestros personajes: comenzando por la selección del género —masculino o femenino—, y siete variedades diferentes de razas que afectarán significativamente a las seis habilidades de nuestro héroe: fuerza, constitución, destreza, inteligencia, conocimiento y carisma. También deberemos elegir su profesión entre la multitud de opciones disponibles, que varían en función de los rasgos o habilidades que queramos potenciar. Posteriormente, podremos seleccionar el tipo de armas que queremos que porte nuestro protagonista, así como

su alineamiento definirá su carácter y su comportamiento con el mundo que le rodea. Al ser *Baldur's Gate II* una continuación directa del primer *Baldur's Gate*, hay que destacar la posibilidad de importar el héroe que hubiéramos creado en la primera entrega de la saga, lo que otorgará mayor sensación de cohesión entre ambas historias y conseguirá que la empatía con nuestro protagonista sea aún mayor.

El videojuego dispone de dos modos de juego diferentes. En el de un solo jugador podremos crear hasta seis personajes diferentes que controlaremos durante la aventura, pero *Baldur's Gate II* también dispone de una opción multijugador en la que hasta cinco amigos más se pueden unir a nuestra partida.

109

Deus Ex

Fecha de creación: 2000
Desarrollador: Ion Storm Inc.
Distribuidor: Eidos Interactive
Género: Rol en primera persona
Plataforma: PC

A finales del siglo XX los FPS o juegos de disparos en primera persona se encontraban en su apogeo, los motores gráficos comenzaban a ser lo suficientemente potentes y los juegos descendientes del mítico *Doom* empezaban a proliferar en dos vertientes bastante diferenciadas. Por un lado, había juegos en primera persona que potenciaban al máximo la adrenalina, el gatillo fácil, el armamento y disfrutar acribillando a tiros a cualquiera que se interpusiera en tu camino en una partida multijugador sin apenas argumento.

Pero hubo otra vertiente en el género que potenció justamente lo contrario: la trama resultaba vital, las posibilidades del desarrollo de la aventura se antojaban prácticamente infinitas y la confrontación directa era solamente una posibilidad, como lo era también la infiltración o la mejora de las capacidades de nuestro personaje en función de nuestros gustos o de las necesidades…, y *Deus Ex* es una obra cumbre dentro de este género.

Warren Spector y Harvey Smith, que ya colaboraron en el diseño de *System Shock*, idearon este nuevo juego de ciencia ficción cuyo nombre proviene de la expresión *Deus ex machina*, que hace referencia a un evento impuesto por las necesidades de un guión para que este ofrezca lo que se espera de él. Por eso en *Deus Ex* encontramos una trama compleja, que se sitúa en el año 2050, cuando una nueva enfermedad amenaza a la humanidad. Esta puede ser combatida con Ambrosía, una droga de elevado precio a la que solo unos pocos pueden acceder mientras el resto de la humanidad perece lentamente. Este contexto provocará la aparición de grupos terroristas que intentarán cambiar la situación. Para combatirles el gobierno ha comenzado la creación de agentes especiales con ayuda de la nanotecnología: nosotros somos el segundo agente —el primero es nuestro hermano—, y nuestra misión es acabar con los grupos terroristas…, pero poco a poco iremos descubriendo un entramado de mentiras, corrupción política y un plan para dominar el mundo que hará que nuestra visión de la situación cambie.

Deus Ex transcurre en una perspectiva en primera persona. Todo el juego ha sido creado imitando a la realidad, y aunque tendremos a nuestra disposición un enorme arsenal de armas como pistolas, lanzagranadas y dardos tranquilizadores, este no es

un juego de acción en el que podemos enfrentarnos nosotros solos a cientos de enemigos, sino un juego de rol en el que deberemos utilizar nuestro armamento con inteligencia, porque cada arma tiene su uso, sus ventajas y sus inconvenientes. Durante las misiones tendremos a nuestra disposición cientos de objetos, algunos de los cuales podrán sernos útiles y otros no, podremos hablar con la mayoría de los personajes que nos encontremos y que están repartidos por unos enormes escenarios y, por supuesto, como en todo buen juego de rol, la potenciación de nuestro personaje se tornará algo indispensable: conforme avance la aventura, podremos ir mejorando nuestras habilidades, así como podremos obtener capacidades que se encuentran más allá de los límites humanos gracias a los implantes de la nanotecnología.

110

Perfect Dark

Fecha de creación: 2000
Desarrollador: Rare
Distribuidor: Nintendo
Género: Oscura perfección
Plataforma: Nintendo 64

El éxito conseguido por *Golden Eye 007* en 1997 y el estreno ese mismo año de una segunda película protagonizada por Pierce Brosnan en el papel de James Bond con el título de *El mañana nunca muere* hicieron que comenzaran a circular rumores acerca de que la conversión de esta nueva película al mundo de las consolas sería realizada nuevamente por Rare. Pero contra todo pronóstico fue finalmente Electronic Arts la compañía que adquirió los derechos de la película, lo que obligó a Rare a realizar un videojuego fuera del universo de James Bond, con un estilo más cercano a la ciencia ficción y con una protagonista femenina que rivalizaría con Lara Croft en popularidad al protagonizar uno de los mejores juegos de la Nintendo 64: *Perfect Dark*.

La agente Joanna Dark, más conocida por su nombre en clave *Perfect Dark*, se enfrenta a su primera misión real: debe infiltrarse en el rascacielos de la corporación dataDyne y liberar al doctor Caroll, un científico que trabaja a las órdenes de esta compañía pero que se ha negado a continuar con su trabajo debido a las inmorales prácticas que está llevando a cabo dataDyne, razón por la que ha sido amenazado de muerte. Esta es la trama inicial que nos plantea *Perfect Dark*, una trama que nos hará transportarnos a un universo de ciencia ficción donde recorreremos el Área 51, veremos extraterrestres, androides, clones y descubriremos una conspiración que afecta a la mismísima Casa Blanca.

Esta es, por tanto, la excusa perfecta para disfrutar de uno de los videojuegos de disparos en primera persona de mayor calidad de todos los tiempos. Utilizando un sistema de juego muy similar al de *Golden Eye 007* y su mismo motor gráfico, Rare supo mejorar algo que era casi inmejorable. Conscientes de que el aspecto visual era muy difícil de superar, pues la Nintendo 64 daba poco más de sí, Rare decidió perfeccionar otros aspectos técnicos, comenzando por la inteligencia artificial de los enemigos y continuando por el sonido, quizás el aspecto menos cuidado de *Golden Eye 007*, creando para la ocasión unas melodías estupendas a las que se añadieron voces, lo que dotó al juego de un apartado sonoro acorde con la alta calidad gráfica conseguida.

También se hizo especial hincapié en la jugabilidad: no solo el control del

personaje es más suave y sencillo, sino que la cantidad de modos de juego, secretos y sorpresas que nos encontramos durante el transcurso de la aventura son muy numerosos y dotan a esta de una profundidad que muy pocos videojuegos logran conseguir. Pero sin duda es en el modo multijugador donde *Perfect Dark* ofreció mayores mejoras, más aún si tenemos en cuenta lo poco avanzada que se encontraba esta forma de juego entre las videoconsolas del momento, con seis modos de juego diferentes en los que podían participar hasta cuatro jugadores, ocho si los personajes eran controlados por la videoconsola.

La única pega que se le puede poner a *Perfect Dark* es su gran parecido con su predecesor —al que superó en todos los aspectos, incluyendo un mayor nivel de violencia—, lo que unido a la corta vida que le quedaba a la Nintendo 64 provocó que nunca llegase a ser un gran éxito.

111

The Sims

Fecha de creación: 2000
Desarrollador: Maxis
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Simulador de la vida real
Plataforma: PC

Tras el éxito cosechado por *Sim City*, Will Wright, su creador, continuó ampliando su particular forma de entender los videojuegos con títulos como *SimEarth*, en el que asumíamos el control completo sobre la Tierra utilizando la hipótesis de Gaia de James Lovelock, o *SimAnt*, en el que tomábamos el papel de una hormiga dentro de una colonia. Pero no fue hasta que Electronic Arts adquirió la compañía Maxis cuando Wright pudo comenzar a desarrollar un videojuego en el que pudiéramos crear una familia virtual y asumir su control, guiar sus destinos y ayudarles a calmar sus necesidades.

Así fue como apareció ante el mundo *The Sims*, título que, como suele ser habitual en Will Wright, carece de un objetivo predeterminado, siendo el propio jugador quien debe definirlo: conseguir que tu personaje triunfe en su trabajo, tener la casa más grande del vecindario o hacer que tu *sim* conozca el sentido de la palabra amor… *The Sims* es un simulador de la vida real y, como tal, tú escribes su guión.

El juego transcurre en un vecindario virtual dentro del cual podremos elegir una de las casas ya existentes para controlar a sus habitantes o bien podremos crear nuestra propia casa y nuestros propios *sims*. En ambos casos deberemos cuidar a nuestros personajes haciendo que se sientan felices y asegurándonos de que todas sus necesidades se encuentren cubiertas. Estas se muestran mediante barras que van disminuyendo progresivamente y que deberemos vigilar para evitar que nuestro *sim* se ponga de mal humor, no nos haga caso o incluso pueda llegar a morir. Para que las necesidades se encuentren siempre en un nivel óptimo nuestro *sim* deberá realizar determinadas acciones, como ver la televisión sentado en un estupendo sillón, consiguiendo de esta forma que su nivel de comodidad y ocio aumente en mayor o menor grado dependiendo del objeto utilizado: no es lo mismo ver una televisión en blanco y negro que una a todo color.

Y es aquí donde hace aparición el mayor invento que ha conocido la humanidad y sin el cual *The Sims* no podría ser un perfecto simulador de la vida real: el dinero. Para que nuestros *sims* dispongan de las últimas tecnologías y los mejores aparatos y mobiliario deberán primero obtener un trabajo que les reporte los suficientes ingresos. Podremos conseguir empleo a través del periódico o de Internet y podremos

hacer que nuestro personaje evolucione profesionalmente entre más de diez carreras diferentes que se dividen, a su vez, en diferentes niveles. A partir de aquí nuestro personaje podrá hacer prácticamente de todo, organizar fiestas, tener amantes, casarse, tener hijos, mudarse de casa o incluso morir a causa de un inesperado incendio.

El juego se desarrolla bajo una perspectiva isométrica con la posibilidad de girar la cámara 360 grados, lo que permite un control total del juego. Los personajes son muy expresivos y graciosos, pudiendo elegir la ropa de nuestro personaje y la decoración de la casa entre una enorme variedad de opciones…, sin olvidar las curiosas conversaciones que mantienen los *sims* y que se desarrollan en un idioma, creado expresamente para el juego, llamado *simlish*.

112

Advance Wars

Fecha de creación: 2001
Desarrollador: Intelligent Systems
Distribuidor: Nintendo
Género: Batallas portátiles
Plataforma: Game Boy Advance

Siguiendo los pasos del videojuego *Famicom Wars* de 1988 y de las numerosas secuelas aparecidas en otras videoconsolas de Nintendo que nunca salieron de Japón, como *Game Boy Wars* (1990) y *Super Famicom Wars* (1998), por fin en el nuevo milenio pudimos disfrutar de *Advance Wars* en Occidente, uno de los más grandes títulos dentro del género de las batallas por turnos.

En él asistimos a la guerra entre los países de Orange Star y Blue Moon. Nosotros asumiremos el papel del general de uno de los ejércitos disponibles y combatiremos a lo largo de tres continentes para, finalmente, desenmascarar al verdadero culpable del comienzo de la guerra, el ejército de Black Hole, aunque a lo largo de la historia también entrarán en la contienda los países de Yellow Comet y Green Earth.

Cada ejército puede contar con un máximo de cincuenta unidades y resultaremos vencedores de la contienda cuando destruyamos todas las fuerzas enemigas o cuando consigamos capturar su cuartel general. La mayor parte del juego se desarrolla sobre un mapa dividido en cuadrículas, que indican el movimiento que pueden realizar nuestras tropas y representan diferentes tipos de terreno, como una llanura, una montaña, agua o carreteras. El tipo de terreno en el que se encuentran nuestras tropas afectará a estas de diferentes formas, ya sea aumentando su capacidad defensiva o disminuyendo la cantidad de cuadrículas en las que se puede desplazar en un solo turno.

Tendremos a nuestra disposición diferentes tipos de unidades, pudiendo encontrar unidades de combate directo, indirecto, infantería y transporte, cada una de las cuales dispone de distintas características que deberemos tener en cuenta al planear nuestra estrategia, debiendo intentar en todo momento anticiparnos a los movimientos de nuestros adversarios. Al comienzo de las batallas podremos elegir entre varios jefes militares que harán que las tropas a su mando obtengan bonificaciones en el movimiento, en la potencia de ataque o en cualquiera de las muchas variables que maneja este videojuego, haciendo que las posibilidades, la profundidad y la complejidad de los combates sean realmente increíbles. No debemos olvidarnos de la climatología, un importante factor a tener en cuenta en toda batalla y que, como no podía ser de otra forma, también se encuentra muy presente en *Advance Wars*:

sufriremos días de nieve, lluvia o sol que afectarán significativamente al transcurso de la contienda.

Advance Wars está, además, acompañado de un control sencillo e innumerables menús que nos permitirán profundizar en las estrategias y tácticas a seguir durante la batalla, un apartado gráfico de gran calidad con un estilo *superdeformed* muy particular, una banda sonora con temas de corte militar que consigue una magnífica ambientación y una dificultad muy ajustada que logra que la diversión sea la principal baza de este magnífico videojuego…, pero, además, dispone de un modo multijugador que permite la participación de hasta cuatro jugadores y un editor de mapas, por lo que tenemos asegurada la diversión con este magnífico título durante una larga temporada.

113

Devil May Cry

Fecha de creación: 2001
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Género: Acción gótica
Plataforma: PlayStation 2

El género de la lucha callejera, que tanta diversión y buenos ratos hizo pasar a los jugadores de todo el mundo a finales de la década de los ochenta, sufrió un estancamiento en la creación de nuevos títulos debido, por un lado, al auge de otros géneros surgidos por la evolución de las tres dimensiones y, por otro, a la falta de ideas que consiguieran añadir grandes novedades a nivel jugable.

Por supuesto, tuvo que ser Capcom quien sacara del letargo en que se encontraba sumido este género con *Devil May Cry*, un videojuego que, aunque a primera vista pueda recordar más a otros grandes títulos de la compañía nipona como *Resident Evil*, mantenía intacto el espíritu arcade de los juegos de lucha en los que un héroe se enfrenta a interminables hordas de enemigos. Comenzó a desarrollarse tras el lanzamiento de *Resident Evil 3* bajo la supervisión de Hideki Kamiya y Shinji Mikami, quienes ya colaboraron en la realización de *Resident Evil 2* y volvieron a unir sus fuerzas para crear un nuevo juego de terror. Finalmente, y tras un viaje a España donde el equipo visitó varios castillos y entornos para ambientar el nuevo proyecto, se decidió abandonar la idea inicial y crear un videojuego más enfocado en la acción directa a pesar de transcurrir en entornos más típicos de las aventuras de miedo.

La trama de *Devil May Cry* nos presenta a Dante, un curioso tipo que se dedica a aceptar trabajos sobre fenómenos paranormales siempre y cuando estos le resulten lo suficientemente atractivos. Un día recibe la visita de Trish, una atractiva chica que le avisa de la llegada del demonio Mundus a la Tierra, lo que hará que Dante se lance de cabeza al interior de un siniestro castillo donde las fuerzas del mal planean hacerse con el control del mundo.

Mediante un sistema de cámaras fijas y en entornos en tres dimensiones manejaremos a nuestro protagonista, que está equipado con dos armas de fuego y una espada. Deberemos abrirnos camino por el interior de un enorme castillo de estilo gótico repleto de terroríficos enemigos mientras desvelamos el pasado de Dante y la razón de su odio hacia Mundus en un videojuego que mezcla la acción directa con fases en las que esta pasa a un segundo plano para dedicarnos a resolver pequeños enigmas…, aunque también disfrutaremos de algunos niveles desarrollados bajo una

perspectiva en primera persona y gran cantidad de misiones secretas.

El sistema de combates es bastante profundo, Dante dispone de una gran variedad de movimientos de fácil realización y durante el juego descubriremos armas de fuego y poderosas armas infernales que nos permitirán aprender nuevas técnicas de lucha. La música ocupa un papel fundamental en la ambientación de *Devil May Cry*, con melodías de órgano inquietantes y misteriosas que súbitamente elevan el tono durante las batallas y pasan a ser frenéticos temas de corte techno.

El carisma de Dante, unido al buen saber hacer de una gran compañía como Capcom, recuperó un género olvidado y creó un juego apasionante y divertido acompañado de una calidad técnica sobresaliente en todos y cada uno de sus apartados.

114

Final Fantasy X

Fecha de creación: 2001
Desarrollador: Square
Distribuidor: Square
Género: Rol de sentimientos
Plataforma: PlayStation 2

La décima entrega de la saga más conocida y laureada de Square comenzó a fraguarse en 1999 con un equipo de más de cien personas y un presupuesto superior a los 30 millones de dólares. Los motivos de estas impresionantes cifras se pueden entender fácilmente si conocemos los objetivos planteados al comienzo del desarrollo de *Final Fantasy X*: creación de fondos en tres dimensiones, la inclusión de voces en los personajes, una mejora del sistema de batalla por turnos y la creación de una trama en la que el jugador crezca y descubra el mundo en que transcurre la aventura junto con el protagonista principal, consiguiendo de esta forma sumergirnos de lleno en la historia.

Finalmente, tras dos años de desarrollo, se puede decir que no solo todos y cada uno de estos objetivos fueron logrados de forma individual, sino también de forma global. El apartado gráfico fue, durante mucho tiempo, uno de los de mayor calidad de la PS2, con unas secuencias de vídeo alucinantes comparables a muchas películas de animación, escenarios repletos de belleza y magia, personajes de elaborado diseño y animaciones llenas de vida gracias a la expresividad conseguida en los rostros y en las voces de los protagonistas, la belleza de la música y la historia… Bueno, la historia de Tidus, una estrella del *blitzbol* —un deporte similar al balonmano— que vive en la ciudad de Zanarkand, en el mundo de Spira. Y su historia comienza en medio de un importante partido cuando una monstruosa criatura llamada Sinh ataca la ciudad y destruye todo lo que encuentra a su paso. Tras perder el conocimiento, Tidus aparecerá en un lugar desconocido, 1000 años más tarde, en el futuro, en una Spira atemorizada por el terrible Sinh. Nada parece tener sentido para él, no sabe cómo ha llegado allí ni por qué, si el mundo que conocía existe o si podrá regresar algún día a su hogar… Una historia que revelará la conexión entre Sinh y Tidus, una historia llena de amor, odio, magia, amistad y fantasía.

En el apartado estrictamente jugable *Final Fantasy X* muestra un sistema de batalla por turnos o Conditional Turn-Based Battle (CTB) en el que podremos utilizar a tres de los siete personajes principales del juego, aunque podremos intercambiarlos en cualquier momento durante el transcurso del combate. A medida que derrotemos enemigos conseguiremos objetos, esferas, armas y puntos de habilidad que servirán

para que los personajes puedan aumentar su poder y sus técnicas de lucha a través de un tablero de esferas, un curioso sistema creado para hacer evolucionar a nuestro héroe de la forma que más nos guste y como si de un juego de mesa se tratara.

Pero *Final Fantasy X* no es únicamente disfrutar de un estupendo argumento y vivir intensos combates, también podremos domar chocobos, invocar poderosos eones, coleccionar criaturas, jugar al *blitzbol*, visitar templos sagrados, forjar nuestras propias armas y conocer el pasado de los personajes más carismáticos de toda la saga. Estos son otros de los muchos alicientes para disfrutar del que es, según una encuesta publicada por la revista japonesa *Famitsu* en 2006, el mejor videojuego de la historia.

115

Grand Theft Auto III

Fecha de creación: 2001
Desarrollador: DMA Design
Distribuidor: Rockstar Games
Género: Libertad delictiva
Plataforma: PlayStation 2

Quizás pocos recuerden los orígenes de una de las sagas que más éxito de crítica y público han conseguido durante las dos últimas generaciones de videoconsolas. *Grand Theft Auto* apareció en el año 1997 para PC, ofreciendo a los jugadores una enorme libertad de acción y la posibilidad de realizar una gran cantidad de fechorías mientras conducían coches robados en un juego desarrollado bajo una perspectiva cenital y salpicado de pequeñas dosis de violencia…, un juego inolvidable para todo el que lo disfrutó por aquel entonces. Debido a su éxito aparecieron dos expansiones y una continuación, *Grand Theft Auto II*, en 1999. Pero no sería hasta 2001 cuando la saga alcanzaría la cumbre y el mundo se rendiría a los pies de *Grand Theft Auto III* gracias a que Rockstar supo dar el paso decisivo y trasladó toda la jugabilidad, diversión y libertad de los dos capítulos anteriores a un entorno en tres dimensiones totalmente espectacular.

La trama de este juego no es más que una simple excusa para ponernos en la piel de un ladrón de poca monta que es traicionado por su novia y su mejor amigo en mitad de un atraco a un banco. Después de ser atrapado por la policía y ser juzgado logrará escapar para iniciar su carrera como delincuente con un único objetivo en mente: la venganza. Para ello deberemos realizar los encargos más variados a los jefes de las bandas que controlan la ciudad de Liberty City: desde deshacernos de un cadáver o eliminar a un soplón hasta recoger prostitutas para una fiesta privada o participar en carreras ilegales.

Pero la libertad de *Grand Theft Auto III* nos permitirá también vagar tranquilamente por la ciudad, robando coches, apagando fuegos o ejerciendo de taxista. Podremos recorrer las calles a pie, en tren o en metro; pero, sin lugar a duda, los coches mantienen el protagonismo que ha sido la marca de identidad de la saga, pudiendo disfrutar de más de cincuenta modelos diferentes de vehículos entre camiones de bomberos, coches de policía, deportivos y utilitarios, cada uno de los cuales tiene sus propias características y sufren destrozos con los golpes, pudiendo llegar a explotar. Como todo buen maleante, debemos andarnos con mucho cuidado de no cometer delitos delante de la policía porque podremos encontrarnos en medio de una persecución en la que incluso es posible que tome parte el mismísimo FBI…,

aunque la poli no será nuestra única preocupación, también deberemos tener cuidado con las bandas de criminales que pueblan Liberty City.

Grand Theft Auto III cuenta con un acabado técnico excelente. Siete emisoras de radio emiten música de forma continua y podremos seleccionarlas a nuestro antojo cuando estemos al mando de un vehículo, mientras que la gran cantidad de efectos sonoros consiguen que la ciudad cobre vida por sí misma. Por otro lado, el apartado gráfico tiene algunos defectos, pero lo cierto es que son fallos totalmente perdonables si tenemos en cuenta la cantidad de elementos que aparecen en pantalla y el tamaño y el detalle que luce Liberty City: nunca antes se había disfrutado de una ciudad tan enorme y tan llena de vida en un videojuego.

116

Halo: Combat Evolved

Fecha de creación: 2001
Desarrollador: Bungie Studios
Distribuidor: Microsoft
Género: Disparos maestros
Plataforma: Xbox

Dos estudiantes de la Universidad de Chicago, Jason Jones y Alex Seropian, crearon en 1991 una compañía desarrolladora de videojuegos a la que bautizaron con el nombre de Bungie Software Products Corporation. En 1999 esta anunció la creación de un nuevo videojuego de estrategia en tiempo real ambientado en un universo de ciencia ficción llamado *Halo* para PC y Macintosh. Pero algo sucedió durante la gran feria del E3 de 2000 que cambió la historia de este juego para siempre: *Halo* apareció ante todos como un título de acción y disparos en un vídeo que dejó muy buena impresión a todo aquel que lo pudo contemplar. Apenas un mes después, Microsoft anunció la compra de la compañía, que pasó a denominarse Bungie Studios, y convirtió a *Halo* en un título que se crearía de manera exclusiva para su nueva videoconsola Xbox. Con esta adquisición quedaba claro que Microsoft se tomaba muy en serio su salto al sector de los videojuegos y que necesitaba un videojuego de gran calidad que le permitiera vender su nueva consola. *Halo* fue el elegido… y la elección no pudo ser más acertada.

Tras tres años de trabajo *Halo* aparecería como uno de los títulos que acompañaron el lanzamiento de la nueva máquina de Microsoft, tres años que sirvieron para que Bungie creara el mejor juego de disparos en primera persona jamás aparecido en una videoconsola hasta el momento y que ayudó a que Xbox alcanzara unos altos niveles de ventas en Norteamérica y Reino Unido.

La aventura se sitúa en el año 2552, el ser humano ha tenido que abandonar el planeta Tierra debido a su sobrepoblación, pero gracias al desarrollo de naves espaciales que sobrepasan la velocidad de la luz se han establecido colonias en distintos planetas a lo largo de todo el universo. Hace unos años se perdió el contacto con una de esas colonias, por lo que se decidió enviar unos escuadrones militares de reconocimiento a la zona de los hechos. Solo un pequeño grupo regresó con vida para poder avisar sobre la aparición de unos extraterrestres autodenominados como «El Pacto», unos fanáticos religiosos que consideran a los seres humanos una ofensa a los dioses y que utilizarán su superioridad numérica y tecnológica para intentar exterminar a la raza humana. Ante esta situación se crearon varias unidades de hombres modificados genéticamente y equipados con armaduras biónicas para

enfrentarse a «El Pacto». Nosotros asumimos el papel del Jefe Maestro, el último de estos supersoldados que debe proteger a la humanidad frente a la amenaza alienígena.

Bajo esta trama transcurre *Halo*, que, gracias a sus espectaculares gráficos, efectos visuales y a su maravillosa banda sonora repleta de intensidad y emoción, nos sitúa en un universo de ciencia ficción a la altura de las grandes producciones cinematográficas del género. Diez niveles repletos de acción, gran variedad de armas y vehículos, y una inteligencia artificial sorprendente acompañan a una historia sólida y muy bien narrada que logra que *Halo* destaque entre la inmensidad de videojuegos clónicos y faltos de argumento que en demasiadas ocasiones inundan las estanterías de las tiendas.

117

Ico

Fecha de creación: 2001
Desarrollador: Team ICO
Distribuidor: Sony
Género: Videojuego artístico
Plataforma: PlayStation 2

Ico sería un niño normal y corriente si no fuera por un pequeño detalle: desde el momento de su nacimiento dos pequeños cuernos asomaban desafiantes, uno a cada lado de su cabeza, una señal indudable de desgracia y malos augurios para los habitantes de la aldea donde nació. Cuando llegó la edad estipulada ni siquiera sus padres sintieron lástima por él y, al rayar el alba del día de su duodécimo cumpleaños, Ico tuvo que hacer frente a su destino. Los jinetes encapuchados le llevaron al enorme castillo donde únicamente el aullar del viento le hizo sentir que aquello no era una pesadilla, y le dejaron allí encerrado, en el interior de la solitaria fortaleza, oculto dentro de un féretro de piedra de donde nunca podría escapar.

Ico estaba solo y a oscuras cuando el suelo comenzó a temblar y el féretro cayó, perdiendo el conocimiento. Cuando despertó comprobó que había logrado salir del ataúd…, pero ahora debía hallar la salida del castillo. En su huida, Ico encontró una estancia con una jaula en cuyo interior estaba encerrada una niña vestida de blanco, una princesa llamada Yorda que hablaba un extraño idioma que era incapaz de entender. Ico no pudo evitar ayudarla a escapar, dando con ello comienzo su amistad… y nuestra aventura.

Ico es ágil, puede trepar, saltar y subir cadenas, además de poder empuñar palos y espadas para protegerse de las sombras que intentan atrapar a Yorda, pues sin ella no podrá abrir las puertas, que únicamente responden ante el poder de su luz, ni grabar la partida. En cambio, Yorda es menos ágil y necesitará la ayuda de Ico para poder sortear algunos obstáculos, por lo que ambos avanzarán de la mano por el enorme castillo resolviendo puzles y dependiendo el uno del otro.

El desarrollo de *Ico* duró cuatro años. El director del proyecto fue Fumito Ueda, y el resto del equipo estaba formado por dos programadores, un diseñador y cuatro artistas, lo que da una pequeña idea del nivel creativo y artístico del proyecto. Juntos llevaron al límite el concepto de «diseño sustractivo», que se basa en eliminar cualquier elemento gráfico de la pantalla que pudiera distraer la atención del jugador.

Como se puede comprender, *Ico* no es un videojuego al uso, no es un título repleto de acción o aventuras, sino más bien un videojuego de sensaciones que evoca un mundo imaginario repleto de belleza y soledad, la historia de dos niños unidos por

un destino que no alcanzan a entender. Gracias a los efectos de luz se consiguió crear una atmósfera etérea, mágica, que hace que al contemplar nuestro monitor nos encontremos inmersos en un hermoso cuento de hadas. Los protagonistas son un claro ejemplo de sencillez, con movimientos suaves y fluidos, y desprenden cierta sensación de tristeza, de miedo y de indefensión. Solo podremos disfrutar de la música en momentos puntuales de la aventura, momentos en los que nos recrearemos con unas melodías tranquilas y llenas de sensibilidad de una calidad increíble. *Ico* nunca llegó a ser un éxito de ventas, pero el paso del tiempo le ha situado en el lugar que se merece y es unánimemente considerado como una auténtica obra de arte.

118

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Fecha de creación: 2001
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Infiltración filosófica
Plataforma: PlayStation 2

La aparición de *Metal Gear Solid* en la videoconsola PlayStation situó a su creador, Hideo Kojima, a la altura de los grandes genios del sector y le otorgó el crédito suficiente como para desarrollar una continuación. *Metal Gear Solid 2* se convirtió en uno de los juegos más esperados y deseados de la historia, los medios de comunicación ofrecían información e imágenes con cuentagotas, mientras que un vídeo en el que podíamos ver a Solid Snake infiltrándose en un barco fue suficiente para que este videojuego fuera proclamado como el más deseado por quienes poseían una PlayStation 2.

Pero habría que esperar hasta 2001 para poder disfrutar de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, videojuego que comienza con una espectacular misión introductoria en la que nuestro viejo y querido Solid Snake deberá conseguir pruebas que demuestren la existencia de un nuevo Metal Gear. Tras superar esta misión, dos años después, descubriremos que una organización terrorista ha tomado una plataforma de depuración de agua llamada Big Shell donde además se encuentran retenidos una treintena de rehenes, entre los que figura el mismísimo presidente de los Estados Unidos… Es aquí donde Kojima nos tiene reservada una sorpresa, ya que no será Snake el encargado de llevar a cabo la misión de rescate, sino Raiden, un joven miembro de la organización Foxhound. Este cambio de protagonista es uno de los puntos más criticados por la mayoría de los seguidores de la saga, pero lo cierto es que de esta forma se consiguió introducir una variante en el juego que logró que esta entrega fuera mucho más que una mera copia de su antecesor. A partir de aquí la trama de *Metal Gear Solid 2* dará continuos cambios argumentales, nos deberemos enfrentar a peligrosos enemigos con extraños poderes y realizaremos las más variadas misiones.

Por lo demás, el espíritu de la serie continuó inalterado, la explosiva mezcla de personajes ficticios que pueblan un mundo enormemente real unido a la infiltración como eje principal siguen siendo las bases del juego. Una mayor variedad de movimientos aumentan la libertad a la hora de cumplir las misiones, pero también se mejoró la inteligencia de los enemigos, que ahora pueden comunicarse entre ellos, dar señales de alarma y enviar refuerzos, lo que consigue que las situaciones sean

más variadas y difíciles de superar.

El nivel gráfico y el diseño de personajes de *Metal Gear Solid 2* es espectacular, pero, sin lugar a duda, hay que destacar las abundantes y largas escenas cinemáticas creadas por el motor gráfico del juego, que nos cuentan la complicada trama que envuelve toda la aventura y a través de las cuales Kojima supo imprimir su sello particular. En ellas reflexiona sobre la política, sobre la irrealidad de un mundo que no es tal como parece ser, en el que las masas viven engañadas y adormecidas. Un trabajo repleto de pensamientos filosóficos que convirtió a Kojima en uno de los autores más prestigiosos del momento gracias a una forma de entender los videojuegos que suscita pasiones y odios por igual… y dejando la trama abierta para el desarrollo de una tercera parte.

119

Super Smash Bros. Melee

Fecha de creación: 2001
Desarrollador: HAL Laboratory
Distribuidor: Nintendo
Género: Peleas en familia
Plataforma: GameCube

En 1999 apareció en la consola Nintendo 64 el videojuego *Super Smash Bros.*, un atípico juego de lucha en el que los personajes más carismáticos y conocidos del universo de Nintendo se enfrentaban en combates de hasta cuatro jugadores en los que el vencedor era aquel que lograra sacar a sus oponentes del escenario. Con doce personajes seleccionables, entre los que se encontraban Mario, Link, Samus, Yoshi, Kirby o incluso Pikachu, multitud de trucos, objetos y nueve escenarios para combatir que estaban inspirados en los videojuegos de estos héroes, *Super Smash Bros.* recibió en el momento de su salida al mercado opiniones muy dispares, donde unos alababan su divertidísimo modo multijugador y otros criticaban duramente la escasa profundidad en el juego. A pesar de la poca promoción que recibió, *Super Smash Bros.* supuso un enorme éxito de ventas en Japón, lo que consiguió que Nintendo decidiera lanzarlo en el resto del mundo, donde repitió su éxito.

Dos años después aparecería *Super Smash Bros. Melee* para la nueva videoconsola GameCube, que, manteniendo intacto el espíritu de los alocados combates en dos dimensiones donde las conocidas estrellas de Nintendo se liaban a golpes entre ellas, añadió importantes mejoras, especialmente en el modo de un jugador, lo que hizo que esta vez disfrutáramos de un videojuego de gran calidad en todos sus aspectos y con multitud de modos de juego:

Modo clásico: es el modo normal del juego que ya apareció en la primera entrega de la saga. En él elegiremos un personaje y recorreremos diferentes escenarios enfrentándonos a distintos enemigos.

Modo Adventure: en este modo se intercalan combates con fases lineales que evocan a conocidos videojuegos de Nintendo como *F-Zero*, *Super Mario Bros.* o *The Legend of Zelda*.

Modo Event Match: es una serie de combates en los que deberemos ir desbloqueando diferentes eventos mediante la consecución de determinadas condiciones especiales, como, por ejemplo, derrotar a Bowser para rescatar a nuestra querida princesa Peach o pelear en un estadio repleto de *pokemons*.

Se amplió la cantidad de personajes controlables hasta un total de veinticinco, pero el modo multijugador continuó siendo la estrella en *Super Smash Bros. Melee* con partidas que permitían luchas de hasta cuatro personajes, ya fueran controlados o no por la computadora en combates de todos contra todos o por equipos, todo ello sin olvidar la posibilidad de hacer enanos o gigantes a los protagonistas o el poder participar en enormes torneos de hasta sesenta y cuatro jugadores.

Smash Bros. Melee cuenta con unos gráficos llenos de color, escenarios fácilmente reconocibles y gran variedad de movimientos, pero lo que realmente hay que destacar de él son las adaptaciones de las melodías extraídas de los mejores juegos de Nintendo, que consiguen transmitirnos los grandes momentos vividos con algunos de los juegos que aparecen en este título.

120

Metroid Prime

Fecha de creación: 2002
Desarrollador: Retro Studios
Distribuidor: Nintendo
Género: Samus en 3D
Plataforma: GameCube

El escaso éxito comercial de *Super Metroid* fue posiblemente uno de los culpables de que la saga pegara un salto generacional y nunca apareciera en la videoconsola de 64 bits de Nintendo, aunque este hecho fue desmentido posteriormente por Shigeru Miyamoto, que explicó que la ausencia de Samus en la Nintendo 64 fue debida a la falta de nuevas ideas para la realización de una nueva entrega.

Fuera como fuese, la noticia de que un nuevo capítulo de la saga vería la luz tras seis años de espera recorrió medio mundo, y mientras unos celebraban la nueva noticia, otros temían el resultado final de la nueva aventura protagonizada por Samus. La razón: Nintendo no se encargaría directamente del nuevo videojuego, sino que sería Retro Studios, una compañía prácticamente desconocida, la encargada de dar vida al nuevo capítulo de la saga *Metroid* para GameCube. Estos primeros temores se acrecentaron en 2001 tras la visualización de un vídeo que confirmaba que *Metroid Prime* dejaría de ser un juego en dos dimensiones para pasar a desarrollarse en un entorno de 3D y bajo una perspectiva en primera persona, como si de un juego de disparos se tratase. No fueron pocas las voces de alerta que se dejaron oír: el espíritu que había hecho grande a la saga creada por Gunpei Yokoi estaba en peligro.

Finalmente, *Metroid Prime* vería la luz zanjando de una vez por todas las controversias suscitadas y demostrando que Nintendo había vuelto a acertar en su arriesgada apuesta. Por un lado, el trabajo realizado por Retro Studios era sobresaliente en todos los aspectos técnicos, mientras que la nueva perspectiva en primera persona no había trastocado el tradicional sistema de juego de la saga: seguía siendo un videojuego de increíble ambientación, de atmósfera envolvente y con un vasto mundo por explorar y descubrir.

La nueva historia transcurre en el planeta Tallon IV, donde los piratas espaciales tienen instalado un laboratorio de investigación en el que están intentando implantar ADN de *metroid* en las especies autóctonas del planeta. Los nuevos y terribles seres resultantes del experimento se han vuelto en contra de los piratas, y estos, a punto de ser masacrados, han lanzado una llamada de ayuda que es recogida por una vieja conocida nuestra.

Metroid Prime es considerado como uno de los mejores videojuegos de la sexta

generación de videoconsolas. Gráficamente explotaba al máximo las capacidades de la GameCube y los escenarios estaban cuidados al detalle, consiguiendo una increíble sensación de misterio. A ello ayuda el estupendo trabajo de Kenji Yamamoto en el apartado sonoro, que, al igual que hizo en la SNES, logra transmitir gran sensación de intranquilidad y de soledad con un conjunto de sonidos extraterrestres que se entrelazan de manera brillante con la música.

La jugabilidad, algo que en principio podría suponer un problema para un juego que combina exploración, disparos y saltos en una perspectiva en primera persona, fue resuelta de forma grandiosa, manteniendo el sistema clásico de la saga y añadiendo nuevos objetos como los visores, que nos permitirán ir desentrañando poco a poco la historia que esconde *Metroid Prime*.

121

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Fecha de creación: 2002
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Aventuras animadas
Plataforma: GameCube

Tras el lanzamiento por parte de Sega de la videoconsola Dreamcast y tras la confirmación de Sony del lanzamiento de PlayStation 2, Nintendo se vio forzado a revelar al mundo en la feria Nintendo Space World del año 2000 los ases que tenía escondidos en la manga. Allí presentó su nueva videoconsola GameCube junto con un vídeo promocional en el que se podían observar pequeños fragmentos de los nuevos juegos que la consola traería consigo: *pokemons* bailando, Samus huyendo por un pasillo, Alas-X surcando el espacio o Luigi adentrándose en una tétrica mansión eran algunas de las imágenes de un vídeo que dio la vuelta al mundo y en el que, por encima del resto, destacó una secuencia en particular: un combate entre Link y Ganon en el que ambos mostraban un aspecto y una fluidez de movimientos nunca imaginados hasta entonces.

La imagen de este nuevo *Zelda*, con un aspecto más real que nunca, provocó que su creación se convirtiera en la noticia del momento y en uno de los lanzamientos más esperados. Pero entonces, el siempre sorprendente Miyamoto, huyendo de los estereotipos y de los encasillamientos en que se encuentran sumergidos la mayoría de los desarrolladores, dio un giro de 180 grados al proyecto inicial. Se eliminó el aspecto real de los personajes y se utilizaron unos gráficos simples, creados mediante la técnica del Cell Shading, que resultan más propios de una película de animación *manga* del maestro Hayao Miyazaki que de un videojuego. Este cambio fue duramente criticado por un amplio sector de los usuarios, pero lo cierto es que en la práctica los personajes poseen un estilo artístico impecable y unas animaciones faciales de enorme expresividad que logran transmitir una formidable variedad de sentimientos. El acabado gráfico no fue el único aspecto que se criticó tras el lanzamiento de *The Wind Waker*, también fueron muchos los que reprocharon la falta de voces digitalizadas, considerando una burla que un videojuego de última generación tuviera tan notable carencia…, aunque obviando que ningún otro capítulo de la saga había tenido voces y que en realidad Link nunca ha hablado.

Lo cierto es que ambas críticas van, en cierta forma, dadas de la mano y la decisión de su implantación se puede responder de manera conjunta: la falta de diálogos se suple con la increíble expresividad conseguida por medio de las

extraordinarias animaciones del juego. Por lo demás, el resto de los apartados técnicos brillaron a la altura que corresponde a un juego protagonizado por Link; la música, que en ocasiones roza lo sublime, corrió a cargo de Koji Kondo, Kenta Nagata, Hajime Wakai y Toru Minegishi, y la jugabilidad, absolutamente perfecta, consigue que gocemos de la explosiva mezcla formada por unos combates espectaculares y unos puzles muy bien hilvanados.

Tampoco hay que olvidar la peculiaridad que hace que cada *Legend of Zelda* sea único e irrepetible y que en esta ocasión se trata de *Mascarón Rojo*, un barco parlante a bordo del cual podremos visitar las numerosísimas islas que componen el fantástico mundo de Hyrule, todas ellas repletas de aventuras, nuevos objetos, minijuegos y sorpresas.

122

Tom Clancy's Splinter Cell

Fecha de creación: 2002
Desarrollador: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
Género: Infiltración y artilugios
Plataforma: Xbox

Thomas Leo Clancy Jr., más conocido como Tom Clancy, es un escritor estadounidense de novelas de intriga política y militar. Ha escrito gran variedad de novelas, tanto de ficción como de no ficción, algunas de las cuales han sido llevadas con éxito a la gran pantalla, como en los casos de *Juego de patriotas* y *La caza del octubre rojo*. Además, Tom Clancy cofundó en 1996 la compañía Red Storm Entertainment, con la que comenzó a crear videojuegos basados en sus libros, y en cuyos títulos siempre se le hace referencia.

En 2000 Red Storm Entertainment pasaría a formar parte de Ubisoft, una de las compañías del sector que inundó de grandes videojuegos los catálogos de las videoconsolas de 128 bits. Uno de ellos es, sin duda alguna, *Tom Clancy's Splinter Cell*, un título atípico, que no apuesta por la diversión sencilla y directa, sino que hace gala de una jugabilidad exquisita y medida al milímetro que consigue que disfrutemos de un estilo de juego pausado en el que deberemos meditar cada uno de los movimientos a realizar.

Durante la aventura controlamos a Sam Fisher, uno de los mejores agentes de la NSA —Agencia Nacional de Seguridad—, al que le han asignado la complicada misión de desmantelar una célula terrorista que trabaja en el este de Europa. A partir de aquí nos sumergiremos de lleno en una historia que transcurre en tercera persona, en la que el sigilo, la oscuridad y los distintos dispositivos de espionaje con que cuenta nuestro protagonista serán nuestros mayores aliados. Dispondremos de visores de infrarrojos, ganzúas, bengalas, explosivos…, lo que, unido a la enorme variedad de movimientos que puede realizar nuestro protagonista, nos otorga gran libertad para superar las diferentes misiones, todo ello sin olvidar en ningún momento que el más mínimo descuido puede hacer saltar la voz de alarma…, deberemos movernos entre las sombras, sin ser vistos y utilizando las armas en contadas ocasiones.

Este apartado jugable consigue que nos encontremos ante un juego apasionante, mientras que su apartado gráfico cuenta con unas cuidadas animaciones, un estilo claramente cinematográfico y unos increíbles efectos de luces y sombras que resultan de gran importancia en un simulador de infiltración como *Splinter Cell*. Un juego tremendamente divertido y de una dificultad bastante exigente debido a la alta

inteligencia artificial de los enemigos y la enorme libertad y variedad disponible a la hora de enfrentarnos a los distintos desafíos: podremos trepar, dejar inconscientes a nuestros enemigos, desactivar explosivos…

La versión de *Splinter Cell* para PlayStation 2 poseía una introducción que nos sumergía de lleno en la trama del juego, objetos nuevos y una fase extra que transcurría en el interior de una central nuclear, mientras que la versión de Xbox contaba con un apartado visual de mayor calidad y la posibilidad de descargarse tres fases adicionales por medio del servicio Xbox Live. En ambos casos, el éxito de esta primera aventura protagonizada por Sam Fisher fue indudable y ha continuado hasta hoy de la mano de numerosas secuelas.

123

Beyond Good and Evil

Fecha de creación: 2003
Desarrollador: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
Género: Periodismo de investigación
Plataforma: Xbox

Hay videojuegos que nacen bajo una gran expectación, que son observados desde el comienzo de su desarrollo hasta su lanzamiento por miles de ojos, ya sea para fracasar estrepitosamente o para encumbrarse en lo más alto, donde solo unos pocos títulos permanecen y sobreviven al paso del tiempo. En cambio, hay otros videojuegos que surgen de la nada, que, sin saber cómo, llegan sin hacer apenas ruido y pasan desapercibidos para la mayor parte de los mortales, da igual que sean bodrios injugables o pequeñas obras de arte creadas a base de ceros y unos.

El caso de *Beyond Good and Evil* es uno de estos últimos, el de una joya que a pesar de las buenas críticas recibidas en el momento de su salida al mercado se vio eclipsado por otros grandes juegos creados por la propia Ubisoft, como *Prince of Persia: Sands of Time* o *Tom Clancy's Splinter Cell*. Pero a pesar de esa apatía inicial con que fue recibido, *Beyond Good and Evil* ha sabido hacerse un hueco en la memoria de todo aquel que lo ha disfrutado, para, poco a poco y con el paso del tiempo, pasar a ocupar el lugar que se merece.

Ante la cada vez más alarmante falta de ideas sugerentes e innovadoras en el sector de los videojuegos, *Beyond Good and Evil* hace gala de una maravillosa y compleja historia, obra de Jacques Exertier y Michel Ancel —diseñador de *Rayman* —, la cual es, sin lugar a dudas, uno de los pilares que sustentan este título. Jade es la protagonista de la aventura, una chica de personalidad profunda que se ha convertido por derecho propio en uno de los personajes femeninos más carismáticos aparecidos en un videojuego: vive en un faro en el planeta Hyllis, donde da acogida a los niños que han perdido a sus padres por culpa de un conflicto bélico que enfrenta a este planeta con las tropas DomZ. Un día en que los escudos defensivos del faro fallan a causa de un corte en el suministro eléctrico, Jade debe hacer frente a un ataque directo de los soldados DomZ ante la ineptitud de las fuerzas defensivas. Esta situación llevará a Jade a aceptar encargos fotográficos a cambio de dinero para restaurar el escudo, lo que la conducirá, poco a poco, a inmiscuirse en una peligrosa trama de mentiras que le hará conocer la terrible realidad de la guerra.

El argumento hace que *Beyond Good and Evil* sea difícil de catalogar debido a su originalidad, a su mezcla de acción, rol, sigilo y a la aparición de personajes

inolvidables. Los gráficos, que utilizan el motor gráfico Jade, no son realistas, pero están muy cuidados gracias a un diseño artístico de gran nivel en el que hay que destacar la enorme calidad de las animaciones, así como el magnífico uso cromático con el que se ha conseguido recrear un universo único. El resto de los apartados técnicos alcanzan el mismo nivel, con una variedad musical muy difícil de encontrar en otros juegos, además de unos efectos sonoros y un doblaje sobresalientes.

Considerado como uno de los mejores títulos tanto para Xbox como para GameCube y PC, quizás la versión de PlayStation 2 sea la de menor calidad gráfica, algo que no afecta en nada a sus grandísimas cualidades jugables, su inagotable diversión y su trama épica.

124

Prince of Persia: Sands of Time

Fecha de creación: 2003
Desarrollador: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
Género: Control del tiempo
Plataforma: PlayStation 2

El príncipe de Persia, uno de los juegos más importantes de finales de los años ochenta, diseñado y programado por Jordan Mechner, supuso una revolución en el mundo de los videojuegos por las animaciones increíblemente fluidas y reales del protagonista. Catorce años después de su aparición en PC, Ubisoft, con la ayuda de Jordan Mechner, recuperó el juego clásico para acercarlo a una nueva generación de jugadores y adaptarlo a las tres dimensiones. El resultado no pudo haber sido mejor.

La historia de este nuevo título se vuelve a desarrollar en el antiguo Oriente, cuando nuestro protagonista, el príncipe, y su padre, el rey de Persia, comienzan el asedio de la India. Esta es la primera batalla de nuestro héroe, quien para impresionar a su padre decidirá robar los bienes más preciados de la cámara del tesoro del maharajá: un gran reloj de arena y una extraña daga. Así será como el príncipe, engañado por un visir enfermo que había traicionado al maharajá, usa la daga para abrir el reloj de las Arenas del Tiempo, cuyo poder convertirá a todos los habitantes del reino en monstruos de arena quedando únicamente libres de su poderoso hechizo el visir, el príncipe, y Farah, la hija del maharajá. Ahora nos toca a nosotros derrotar al malvado visir y restaurar las Arenas del Tiempo gracias a las increíbles habilidades que posee nuestro protagonista y a la inestimable ayuda de la princesa Farah.

La jugabilidad es uno de los puntos fuertes del juego, con un príncipe que puede hacer prácticamente de todo: encaramarse a cualquier saliente, correr por las paredes, sortear trampas, resolver puzles y aprender nuevas técnicas de ataque para derrotar a los enemigos. Para ayudarnos en nuestra misión disponemos de la «daga del tiempo», un arma que nos permite derrotar a los monstruos de arena, volver atrás en el tiempo, detenerlo o ralentizarlo, lo que será de mucha utilidad en los combates y sobre todo en los vertiginosos saltos que nos esperan a lo largo y ancho del palacio. La variedad de movimientos disponibles unido a la posibilidad de dominar el tiempo a nuestro antojo consigue que *Prince of Persia: Sands of Time* sea una aventura trepidante, una mezcla de plataformas, puzles y acción que se alternan sin descanso y sin lugar para el aburrimiento, mientras que la evolución de la historia y los personajes hacen que la trama sea digna de uno de los cuentos de *Las mil y una noches*.

Gráficamente, los movimientos del protagonista son fluidos y suaves, por lo que

en más de una ocasión dejan con la boca abierta. Los escenarios son inmensos, el palacio donde transcurre la aventura es de una gran belleza y los efectos de luz resultan simplemente impresionantes. Como único punto negro en el apartado visual hay que mencionar algún pequeño problema con las cámaras, ya que en algunas ocasiones no se sitúan en el lugar correcto, aunque, para compensar este fallo, en otras ocasiones seremos testigos de planos totalmente sorprendentes y vertiginosos. En el sonido cabe destacar las melodías árabes, que son perfectas para la ambientación del juego y aparecen únicamente en los momentos de más acción.

125

Pro Evolution Soccer 3

Fecha de creación: 2003
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Simulador futbolístico
Plataforma: PlayStation 2

Los inicios de Konami en el desarrollo de videojuegos de fútbol lo encontramos en el año 1985, cuando apareció *Konami's Soccer* para el ordenador MSX. Posteriormente, en 1991, Konami crearía para la NES el videojuego *Konami Hyper Soccer*, cuyo control resultaba tremendamente simple debido al uso de únicamente dos botones. Este juego es considerado como la semilla que permitió a la gran compañía nipona iniciar la saga *International Superstar Soccer* para la videoconsola SNES en 1994, mientras que al año siguiente, únicamente en Japón, lanzaría *Winning Eleven* para la videoconsola PlayStation.

Por tanto, la compañía japonesa ya era una veterana en crear grandes videojuegos de fútbol cuando el quinto título de la serie, *Winning Eleven 5*, apareció en el mercado europeo en 2001 bajo el nombre de *Pro Evolution Soccer* para las dos videoconsolas de Sony. Una saga que consiguió desmarcarse del resto de los juegos de fútbol gracias a su profunda y adictiva jugabilidad, que hace que cada partido sea único, que no haya jugadas estándar que signifiquen gol seguro y que obliga a conocer cada uno de los movimientos disponibles en el juego para poder ganar los partidos, todo ello a pesar de su gran defecto: no disponer de licencias oficiales.

Los dos primeros títulos aparecidos en Europa, *Pro Evolution Soccer*, en 2001, y *Pro Evolution Soccer 2* en 2002, fueron grandes éxitos de ventas en el viejo continente, pero sin lugar a duda el gran salto cualitativo de la saga fue su tercera entrega, aquella en cuya portada destacaba la figura del carismático árbitro italiano Pierluigi Collina.

Y es que las novedades y características de *Pro Evolution Soccer 3* le hacían estar por fin a la altura de su versión japonesa, *Winning Eleven 7*. Para comenzar, la conversión incluía por primera vez un selector para poder jugar con una velocidad de refresco de 60 hercios, lo que permitía disfrutar de partidos más rápidos y suaves, todo ello acompañado por un nuevo motor gráfico que representaba más fielmente las animaciones de los jugadores y la física del balón. Se incluyeron una gran variedad de opciones para optimizar y configurar nuestra forma de juego, nuestra estrategia a seguir, elegir los lanzadores de las faltas, córneres y penaltis, fichar estrellas…, todo ello sin olvidar la parte económica del negocio futbolístico.

Pero *Pro Evolution Soccer 3* dispone además de una gran variedad de modos de juego: podremos participar en Ligas, en diferentes Copas o jugar un partido amistoso… sin olvidarnos del modo entrenamiento, en el que deberemos practicar si queremos asegurarnos la victoria. Aunque el protagonista es sin duda su modo Liga Master, en el que debemos escoger uno de los equipos existentes para comenzar a jugar en la segunda división de la Liga e intentar auparlo hasta lo más alto de la primera división, algo que constituye un gran reto. También hay que mencionar que este juego posee uno de los mejores modos multijugador aparecido hasta entonces en una videoconsola gracias a la posibilidad de que participen hasta 8 jugadores simultáneos.

126

Star Wars: Knightsof the Old Republic

Fecha de creación: 2003
Desarrollador: Bioware Corporation
Distribuidor: LucasArts
Género: Universo intergaláctico
Plataforma: Xbox

Microsoft había conseguido con *Halo* tener en el catálogo de su videoconsola Xbox un título de acción que le permitía vender su nueva máquina a los jugadores deseosos de descargar su adrenalina, pero lo cierto era que también necesitaba un juego de rol que le permitiera situarse a la altura de PlayStation 2 y su *Final Fantasy X*…, que arrastrara a gran cantidad de jugadores deseosos de aventuras en un mundo imaginario. Por otro lado se encontraba LucasArts, compañía que no se cansaba de lanzar videojuegos basados en la mítica saga cinematográfica de *La guerra de las galaxias*, la mayoría de los cuales resultaban ser de una calidad bastante cuestionable y aparecían en el mercado aprovechando el tirón generado gracias a la creación de una segunda trilogía cinematográfica por parte de George Lucas.

Así, tras el estreno en 2002 de la película *El ataque de los clones*, y antes del esperado desenlace que llegó en 2005 con *La venganza de los Sith*, LucasArts confió en la compañía Bioware para la creación de un videojuego de rol situado en el universo de *Star Wars* que estaba destinado a suplir la carencia de títulos de este género que sufría la Xbox.

Knights of the Old Republic, también conocido como *KOTOR*, es una aventura en tercera persona en donde nada más comenzar la partida debemos escoger entre tres profesiones diferentes para nuestro héroe o heroína: explorador, soldado o aventurero. Una vez elegida la especialización, podremos adaptar a nuestro gusto el aspecto físico y el resto de las características del personaje, construyendo así un protagonista a nuestra medida para comenzar la aventura. La trama nos sitúa 4000 años antes de los hechos narrados en las películas de George Lucas, cuando la nave espacial en la que viajamos es atacada por los temibles Sith debido a que una Jedi llamada Bastila se encuentra en el interior del transporte. Esta es la razón por la que deberemos abandonar la nave y llegar a la ciudad de Taris, para, a partir de aquí, desarrollar una trama que se bifurca en función de las decisiones tomadas por el jugador y en la que iremos mejorando las habilidades de nuestro personaje para convertirlo, finalmente, en un sirviente del lado oscuro de la fuerza o en un poderoso Jedi.

KOTOR destaca por poseer un curioso sistema de combate por turnos basado en el sistema de dados de los juegos de rol como *AD&D*. Este dispone de una lista de

acciones de hasta cuatro movimientos con los que debemos elaborar estrategias, tanto de ataque como de defensa, durante el transcurso de las batallas. Pero no todo son combates, también encontraremos minijuegos, búsquedas alternativas y diálogos elaborados. Aunque, sin duda, uno de los grandes atractivos de *KOTOR* es el disponer de una gran libertad de acción en un universo galáctico fácilmente reconocible, en el que podremos recorrer numerosos planetas como Dantoonie o Kashyyyk, todo ello acompañado de un soberbio apartado gráfico y de una fantástica ambientación gracias a la increíble banda sonora que John Williams compusiera hace más de treinta años para la película original.

127

Burnout 3: Takedown

Fecha de creación: 2004
Desarrollador: Criterion Games
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Velocidad, diversión y choques
Plataforma: Xbox

La saga de carreras más rápida y divertida de la generación de 128 bits nació bajo el auspicio de Acclaim en 2001 para las videoconsolas del momento. Su título era *Burnout* y sus premisas básicas eran velocidad, adrenalina y diversión. Este estilo de juego chocaba frontalmente con el de la saga *Gran Turismo*, que arrasaba en las listas de ventas de todo el mundo con un concepto que se encontraba más cercano a la simulación…, pero, a pesar de ello, Acclaim lo volvió a intentar al año siguiente con *Burnout 2: Point of Impact*.

Tras la bancarrota de Acclaim en 2004 *Burnout* pasó a manos de Electronic Arts, y tras la aparición ese mismo año de *Burnout 3: Takedown*, la saga alcanzó su cenit creativo y jugable, convirtiéndose de esta forma en el mejor título de carreras arcade de su generación. Manteniendo la esencia que hizo grandes a los dos primeros capítulos de la saga, esta tercera entrega elevaba al máximo la diversión gracias a la inclusión de dos pequeñas novedades: primero, la posibilidad de utilizar el turbo de nuestro coche a pesar de que la barra no estuviera completa, lo que añadía cierto toque estratégico al juego, y segundo, la posibilidad de realizar lo que el juego denomina un *takedown*, es decir, poder desplazar a los rivales fuera del circuito, lo que además de aumentar el nivel de nuestro turbo hará perder a nuestro contrincante un tiempo muy valioso.

El modo de juego principal es el Circuito Mundial y en él deberemos recorrer tres continentes: Norteamérica, Europa y Lejano Oriente. Durante el juego encontraremos más de 40 circuitos en los que podremos disfrutar de más de 170 pruebas diferentes, como, por ejemplo, competir en carreras contra otros cinco coches para llegar el primero a la línea de meta mientras hacemos que nuestros rivales se estrellen, competir en un duelo donde si conseguimos vencer podremos disponer del vehículo contrario, disfrutar del divertidísimo modo *crash* en el que deberemos provocar los accidentes más espectaculares que podamos imaginar… además del típico modo contrarreloj. Por supuesto, al ir completando pruebas podremos acceder a nuevos circuitos y coches para poder competir. Aparte del Circuito Mundial también podremos disfrutar de la *Carrera Única*, en donde competiremos en cualquiera de los circuitos disponibles y con el coche que deseemos; del *modo multijugador*, donde

corren hasta ocho jugadores, o el divertidísimo *modo online*, donde podrán participar hasta seis jugadores en todo tipo de pruebas.

Burnout 3 tiene un apartado gráfico espectacular, donde la sensación de velocidad hará que nuestros niveles de adrenalina se disparen, donde las chispas, los frenazos y los derrapes serán una constante en cada una de las carreras. Podemos disfrutar de unos circuitos muy variados, con ambientes urbanos, montañas y playas, todos ellos con un acabado brillante. No hay que olvidar tampoco las magníficas repeticiones a cámara lenta, su gran banda sonora y, lo más importante, el disponer de un control sencillo y directo que recuerda a las viejas glorias del género de la conducción como *Out Run*.

128

Half-Life 2

Fecha de creación: 2004
Desarrollador: Valve
Distribuidores: Sierra Entertainment/Valve
Género: 2λ
Plataforma: PC

En 1998, el mundo de los videojuegos sufrió una conmoción por la aparición de *Half-Life*, un título que supuso una revolución en el género de disparos en primera persona al combinar la resolución de puzles y la acción con una interesante trama salpicada de monstruos extraterrestres.

Debido a su éxito, el anuncio en 2003 por parte de Valve de la creación de una secuela no supuso una gran sorpresa, en cambio, lo que sí sorprendió fue el avanzado nivel de desarrollo demostrado por el juego. Después de múltiples retrasos en la fecha de lanzamiento, el robo de los códigos y la aparición de una *beta* jugable en las redes P2P de intercambio de ficheros, finalmente, el 16 de noviembre de 2004 fue la fecha elegida para poder activar *Half-Life 2*, y es que a pesar de que el juego se podía adquirir con anterioridad en las tiendas, Valve introdujo una medida antipiratería que consistía en la necesidad de activar el juego a través de sus servidores mediante una conexión a Internet. Esta medida fue muy polémica porque impedía a usuarios sin conexión disfrutar de *Half-Life 2*, requería un largo proceso de autentificación y mantener la conexión durante el juego, aunque finalmente Valve recapacitó y creó un parche que eliminaba, en parte, todos estos requisitos.

De cualquier modo, la aparición de *Half-Life 2* supuso de nuevo un soplo de aire fresco para el explotadísimo género de los FPS. Es una continuación directa del anterior título y nuestro protagonista comienza esta nueva aventura a bordo de un tren que se dirige hacia una ciudad conocida como Ciudad 17. Sacada de relatos como *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury o de *1984* de George Orwell, Ciudad 17 es una ciudad apocalíptica, con cientos de soldados vigilando las calles y pantallas de televisión que emiten continuamente propaganda gubernamental. Una vez que Gordon Freeman llegue a su destino, disfrutaremos de una trama compleja con continuos cambios de guión, repleta de alienígenas y seres humanos modificados genéticamente, y en la que encontraremos personajes de gran realismo, tanto en el plano físico como en el psíquico.

Por supuesto, la mezcla de puzles y acción que triunfó en el primer episodio continúa presente en este segundo, pero además nos sumergiremos en un mundo más profundo y mejor recreado que en la primera entrega gracias a un cuidado y

sobresaliente apartado técnico. Entre otras novedades, *Half-Life 2* cuenta con una inteligencia artificial mejorada notablemente y gracias a la cual podremos ser objeto de emboscadas: veremos como nuestros enemigos se ayudan, se cubren o cómo superan obstáculos y abren puertas.

Pero, sin duda, la gran novedad a nivel jugable es la aparición de una nueva arma, un rifle gravitatorio con el que podremos atraer objetos del entorno para mantenerlos flotando delante de nosotros o lanzarlos con fuerza contra cualquier cosa que se nos antoje. Un arma repleta de posibilidades con la que podremos también resolver algunos de los rompecabezas que encontraremos durante el juego y que constituye por sí misma una razón más que suficiente para disfrutar de esta auténtica obra maestra.

129

Ninja Gaiden

Fecha de creación: 2004
Desarrollador: Team Ninja
Distribuidor: Tecmo
Género: El renacer de Ryu Hayabusa
Plataforma: Xbox

Ninja Gaiden, la saga creada por Tecmo que a finales de los años ochenta comenzó su andadura en los salones recreativos para posteriormente triunfar en la videoconsola NES con una trilogía de calidad sobresaliente, era sin duda uno de los posibles candidatos para protagonizar una nueva saga de videojuegos. Los *remakes* estaban comenzando a aparecer como setas en las videoconsolas y eran la alternativa utilizada por la mayoría de las compañías y desarrolladores para suplir la falta de ideas nuevas, presentando en muchas ocasiones el videojuego que ya conocíamos pero acompañado, únicamente, por mejoras gráficas.

Así, Tomonobu Itagaki —discípulo de Yoshiaki Inose, creador de la primera saga *Ninja Gaiden* para NES—, tras la realización de los exitosos juegos de lucha *Dead or Alive*, comenzó en 1999 a diseñar un nuevo *Ninja Gaiden* para la entonces flamante nueva videoconsola de Sega, la Dreamcast. Tras la muerte prematura de esta máquina Tecmo pensó que el nuevo título podría pasar a engrosar el catálogo de PlayStation 2, pero Itagaki tenía otros planes diferentes para su nueva creación. Presentó su proyecto a Microsoft y tras el E3 del año 2002 se supo que el nuevo *Ninja Gaiden* sería desarrollado en exclusiva para Xbox, poniendo así los dientes largos a los infelices mortales que no poseían esta videoconsola.

Finalmente, un año después de la fecha establecida inicialmente, aparecería el nuevo *Ninja Gaiden* con un concepto de juego bastante alejado del original y que se puede definir como una mezcla del exitoso videojuego *Devil May Cry* con una sangrienta película de ninjas. Gracias a esta curiosa unión Tomonobu Itagaki creó un juego de lucha frenética, veloz y muy sangriento que, de hecho, fue censurado en la versión europea al no poder realizar decapitaciones a nuestros enemigos. *Ninja Gaiden* goza de una calidad gráfica sobresaliente debido a la utilización de la técnica de captura de movimientos, con la que se consigue que los combates sean un espectáculo digno de mención por la velocidad y variedad de los golpes que se pueden realizar. Estos están acompañados de secuencias de vídeo que sirven, por un lado, de introducción a los combates contra los enormes jefes finales, y, por otro, para continuar el desarrollo de la historia.

La trama no se aleja demasiado de lo que ya disfrutamos en el primer capítulo de

NES. En ella, el clan Hayabusa es el guardián de la espada del Dragón Oscuro, arma que puede traer el caos y la destrucción al mundo y que solamente puede ser combatida por la espada del Dragón. El poseedor de esta otra espada es Ryu Hayabusa, que se entrena con ella por si en algún momento la espada del Dragón Oscuro cayera en manos del mal. Durante su entrenamiento Ryu recibe noticias acerca del ataque a su pueblo por parte del Imperio Vigoor, que ha masacrado a su familia y ha robado la espada del Dragón Oscuro…, es el momento de la venganza. Nuestro personaje, además de la espada del Dragón, podrá utilizar armas de lo más variadas, como mazas o nunchakus, y objetos arrojadizos como shurikens o flechas, todo ello sin olvidar las capacidades mágicas de Ryu, que nos ayudarán en nuestra tarea de vencer al Imperio Vigoor.

130

Paper Mario: The Thousand-Year Door

Fecha de creación: 2004
Desarrollador: Intelligent Systems
Distribuidor: Nintendo
Género: Rol de fontaneros
Plataforma: GameCube

Quizás poca gente sepa que Mario ha protagonizando varios videojuegos de rol, pero lo cierto es que en 1996 apareció *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* para la videoconsola SNES gracias al trabajo conjunto entre Nintendo y Square, una aventura repleta de rol y humor que nunca llegó al continente europeo.

Tras este primer juego de rol protagonizado por la estrella de Nintendo y sus amigos, aparecería en Japón cuatro años después *Mario Story*, o, como es conocido en Europa y Norteamérica, *Paper Mario*, un videojuego que continuaba la trayectoria comenzada en *Super Mario RPG* y que poseía unos gráficos muy divertidos y originales gracias a la utilización de personajes bidimensionales, como hechos de papel, que se movían por unos fantásticos entornos en 3D. Un gran juego que pasaría prácticamente desapercibido en todo el mundo debido al escaso tiempo de vida que le restaba a la Nintendo 64.

A pesar de ello, Intelligent Systems volvió a encargarse del desarrollo de una esperada continuación que haría su aparición en 2004 con el título de *Paper Mario 2* en Japón, pero que sería más conocido como *Paper Mario: The Thousand-Year Door* en el resto del mundo. Este juego cuenta con una historia divertida y desenfadada en la que, como es costumbre, deberemos rescatar a Peach, que esta vez ha caído en las manos del malvado Grodus, un villano que intenta revivir a un antiguo demonio y para lo cual necesita el cuerpo de nuestra querida princesa. Para rescatarla controlaremos a Mario, que comenzará su búsqueda a través de ocho largos capítulos acompañado de los más variados aliados sin cuya ayuda y habilidades la aventura no podrá llegar a buen fin.

Mario, gracias a su diseño de papel, contará con una serie de habilidades muy útiles, como el poder introducirse sin problemas entre las rejas, transformarse en avión y en barco de papel o enrollarse sobre sí mismo para superar sitios bajos. Y es que si algo sorprende de verdad en *Paper Mario: The Thousand-Year Door* es lo bien recreado que está todo este universo de papel y las enormes posibilidades que se abren respecto a la jugabilidad. Así, nos encontraremos con pantallas que se pliegan o se arrugan sobre sí mismas, paredes de papel a las que podremos soplar para que salgan volando, páginas de libros que comienzan a pasar…, todo un despliegue visual

que está acompañado de unos personajes simples pero muy bien animados que rebosan vida y resultan sumamente divertidos.

Por supuesto, en *Paper Mario* nuestros personajes podrán subir de nivel, aumentarán su energía o su magia y aprenderán nuevas habilidades…, pero si hay algo en lo que destaca este videojuego es en sus combates. Estos transcurren en el interior de un teatro, donde nuestros personajes se enfrentarán a sus enemigos ante una audiencia deseosa de un gran espectáculo, pero que nos abucheará y lanzará objetos si se aburren. Además, como en todo «buen» teatro, se podrán caer focos o parte del decorado, por lo que nos hallamos ante unos combates dinámicos, entretenidos y, por supuesto, divertidos.

131

Rome: Total War

Fecha de creación: 2004
Desarrollador: The Creative Assembly
Distribuidor: Activision
Género: Emperador de Roma
Plataforma: PC

En el año 2000, *Shogun: Total War* estableció las bases de los juegos que mezclaban la estrategia por turnos con la estrategia en tiempo real en un videojuego basado en los hechos históricos acaecidos en Japón entre los siglos XV y XVII. Dos años más tarde, la aparición de *Medieval: Total War* confirmaría el buen hacer de Creative Assembly gracias a espectaculares batallas en tres dimensiones en las que podían participar enormes ejércitos de hasta 10 000 unidades.

Por todo lo anterior, la noticia de la creación de *Rome: Total War* hacía presagiar desde el comienzo que posiblemente nos encontraríamos ante el videojuego de estrategia más brillante y completo aparecido hasta la fecha. Cronológicamente, *Rome: Total War* se sitúa entre los años 270 a. C. y 14 d. C., y en él podemos elegir entre tres familias romanas diferentes para hacernos con el control de un determinado número de ciudades y convertirnos en emperador de Roma. Cada una de las familias dispone de habilidades diferentes y también tendremos a nuestra disposición diferentes tipos de unidades que nos ayudarán a conquistar nuevos territorios. Así, por ejemplo, dispondremos de diplomáticos para poder negociar, sobornar y conseguir nuevos aliados, de asesinos con los que eliminar a altos cargos o sabotear edificios, de espías que nos conseguirán importantísima información acerca de nuestros enemigos…, todo ello sin olvidar a la infantería, la caballería, las máquinas de guerra, los navíos y los mercenarios.

Todas las unidades se mueven por los mapas de campaña que están recreados en tres dimensiones, lo que ha permitido implementar accidentes geográficos que añaden un mayor componente estratégico al poder planear emboscadas en desfiladeros o esconder a nuestras tropas en lo más profundo de los bosques. Una vez conseguido el control de una provincia, debemos conseguir entrar en las ciudades, ya sea mediante el uso de la fuerza o exigiendo su rendición mediante un sitio. La posesión de nuevas ciudades nos permitirá aumentar nuestras tropas y maquinaria de guerra, pero también debemos controlar la gestión de estas mediante la construcción de infraestructuras tanto civiles como militares, la creación de templos y, en definitiva, cumplir cualquiera de las necesidades del pueblo para evitar posibles revueltas que deriven en una merma de nuestro poder militar.

Si este modo de juego nos resulta demasiado largo, también dispondremos de otros modos diferentes: en las batallas personalizadas tenemos la posibilidad de participar en un enfrentamiento en el que podremos controlar a uno de los más de veinte ejércitos disponibles estableciendo las condiciones de victoria necesarias para ello, mientras que en las batallas épicas se recrean batallas históricas y los ejércitos y las condiciones de victoria están preestablecidos de antemano, aunque no podemos olvidar las partidas multijugador, ya sea en red LAN o por Internet.

Por todo lo anterior, *Rome: Total War* es un videojuego profundo y cuidado hasta el más mínimo detalle, que cuenta con una gran calidad gráfica y sonora, lo que aumenta la sensación de encontrarnos en una batalla de proporciones históricas.

132

World of Warcraft

Fecha de creación: 2004
Desarrollador: Blizzard Entertainment
Distribuidor: Blizzard Entertainment
Género: Mundo *online*
Plataforma: PC

Blizzard Entertainment se fundó en 1991 y su primer gran éxito llegaría tres años más tarde de la mano de *Warcraft: Orcs & Humans*, un videojuego de estrategia en tiempo real con visión isométrica ambientado en el fantástico reino de Azeroth, un lugar habitado por humanos que se encuentran en guerra debido a una invasión orca. Al comienzo de la partida podíamos elegir una de estas dos facciones para derrotar al bando contrario, siendo necesario el control de los tres recursos básicos disponibles, oro, madera y alimentos, para poder crear unidades de trabajadores, edificios y militares.

El éxito de esta primera entrega de la saga *Warcraft* propició la aparición de *Warcraft II: Tides of Darkness* y de *Warcraft III: Reign of Chaos*, secuelas que ampliaron paulatinamente el número de razas controlables y el número de unidades disponibles, además de mejorar las partidas multijugador mediante el uso de los servidores de Blizzard.

Pero el gran éxito de la saga no llegaría hasta el año 2004, fecha de celebración del décimo aniversario de *Warcraft* y año elegido para el lanzamiento de *World of Warcraft*, un juego de rol multijugador masivo *online* —MMORPG—, es decir, un videojuego de rol en el que miles de personas pueden conectarse a un mundo virtual de manera simultánea e interactuar entre ellos. Este tipo de juegos comenzó su desarrollo comercial a mediados de los noventa, aunque no sería hasta la aparición en 1997 de *Ultima Online* cuando este género empezara a ser realmente popular.

Una de las principales razones del tremendo éxito cosechado por *World of Warcraft* es, sin duda, la gran calidad del servicio de conexión y la facilidad con que los nuevos jugadores se pueden sumergir sin apenas complicaciones en un mundo de gran profundidad. En él, dos facciones enfrentadas combaten en una guerra sin cuartel, por un lado La Horda, compuesta por orcos, trolls, tauren y no muertos, y por otro, La Alianza, formada por humanos, elfos, enanos y gnomos. Cada raza posee sus propias habilidades especiales, pero para la construcción de nuestro personaje o avatar tendremos también que elegir una clase, lo que le hará poseer ciertas ventajas, pero también inconvenientes.

En *World of Warcraft* nos esperan misiones de todo tipo, podremos conversar

tanto con personajes no jugadores como con jugadores de carne y hueso que se encuentran al otro lado del planeta, destruiremos monstruos, descubriremos tesoros, exploraremos mazmorras o aprenderemos nuevas técnicas de lucha. Por si todo esto fuera poco, *World of Warcraft* dispone además de diferentes tipos de servidores que se diferencian en el sistema de juego.

World of Warcraft destaca por tener un diseño de personajes muy particular y elaborado que consigue hacernos olvidar las limitaciones técnicas de los juegos en red. Además posee una banda sonora totalmente sobresaliente y un control fácil e intuitivo que permiten al jugador moverse con soltura por un mundo fantástico recreado al detalle. *World of Warcraft* supuso un antes y un después en el género: con más de once millones de suscripciones mensuales y dos expansiones a sus espaldas, es el MMORPG más jugado del mundo.

133

God of War

Fecha de creación: 2005
Desarrollador: SCEA Santa Monica
Distribuidor: Sony
Género: Dios de la acción
Plataforma: PlayStation 2

Kratos, general de Esparta, mostró desde muy pequeño grandes dotes para la guerra. Su fuerza y su tenacidad le llevaron a conquistar, uno tras otro, multitud de pueblos bárbaros, hasta que un día su ejército fue derrotado y Kratos se quedó solo ante el enemigo. En un último intento por conseguir la ansiada victoria ofreció su vida a Ares, dios de la guerra, quien apareció ante él para sellar el pacto y entregarle las espadas del Caos, armas que se unieron a los brazos del general espartano mediante cadenas permitiéndole asesinar al jefe de los bárbaros.

Desde ese momento, Kratos quedó sujeto a la voluntad de Ares, esparciendo la destrucción y la guerra en nombre de su dios…, pero ha llegado el momento de rebelarse. Ares ha arrasado Atenas, ganándose con ello la enemistad de los otros dioses. Estos han solicitando ayuda a Kratos para que se enfrente al mismísimo dios de la guerra, pero para poder derrotarle nuestro protagonista deberá primero atravesar acantilados, enfrentarse a enormes monstruos mitológicos y conquistar el inframundo en una tarea digna de titanes.

Esta es la trama que encierra *God of War*, un título de esos que llegan sin hacer ruido, sin el respaldo de una gran promoción, pero que gracias a su enorme calidad consiguen hacerse un hueco entre la enorme cantidad de juegos que cada año inundan el mercado. Bien es cierto que *God of War* no ofrece nada que no se haya visto ya en algún otro juego, pero posee la cualidad de llevar hasta el límite la fórmula de los juegos de acción en tercera persona, consiguiendo en su conjunto una calidad jugable y técnica tan alta que resulta imposible no rendirse a los pies del general espartano. Por ello, además de un desarrollo repleto de combates fluidos en los que podremos realizar los golpes más espectaculares y sangrientos jamás vistos, en *God of War* también hay momentos en los que los saltos y los rompecabezas hacen acto de aparición, consiguiendo con ello un juego variado en el que también hay espacio para la exploración y en el que poco a poco descubriremos nuevas armas y seremos recompensados con habilidades mágicas para destruir a nuestros temibles enemigos.

Completa el juego un cuidado diseño artístico que nos muestra una Grecia sombría y oscura, plagada de demonios, medusas y cíclopes, todos recreados de manera asombrosa, con gráficos repletos de efectos visuales y escenarios de belleza

sublime. Mención aparte merecen los espectaculares jefes finales, entre los que podemos encontrar hidras, minotauros o incluso al mismísimo Ares, todo ello acompañado de una banda sonora sobresaliente de corte épico que consigue aumentar la sensación de magnificencia de la aventura.

God of War también dispone de minijuegos en forma de combinaciones de botones con los que podremos acabar de forma espectacular con algunos enemigos. Estos elevan notablemente una jugabilidad que nos permite realizar movimientos finales absolutamente sorprendentes y que está acompañada por cuatro niveles de dificultad y varios extras ocultos en uno de los mejores juegos de PlayStation 2.

134

Guitar Hero

Fecha de creación: 2005
Desarrollador: Harmonix Music Systems, Inc.
Distribuidor: Red Octane
Género: Cuerdas de plástico
Plataforma: PlayStation 2

Con la sexta generación de consolas algo estaba empezando a cambiar: los videojuegos dejaban de ser la diversión de una «minoría» para, poco a poco, darse a conocer ante el gran público. En la televisión, en la prensa, en Internet y en prácticamente todos los medios de comunicación se comenzaba a hablar con cierto respeto y seriedad de los videojuegos, lo que provocó que un amplio sector del público demandase nuevas formas de entretenimiento más accesibles a todos.

Por ello, en 2003, aparecería un periférico en forma de cámara de vídeo llamado EyeToy, que, junto a su primer videojuego, *EyeToy: Play*, introducía una nueva forma de jugar en la que no era necesario un mando de control, sino que bastaba con ponerse delante del nuevo periférico y de la pantalla de televisión para realizar los movimientos correspondientes, que eran captados por la cámara, para de esta forma interactuar con la videoconsola. Más de dos millones de unidades vendidas confirmaron el éxito de EyeToy, abriéndose así las puertas del negocio a un nuevo tipo de jugador: los jugadores casuales, aquellos que demandan juegos sencillos, divertidos y de fácil manejo.

Posteriormente aparecería el karaoke *SingStar* y sus micrófonos, luego el concurso *Buzz* con sus pulsadores… y finalmente *Guitar Hero*, con su guitarra de plástico. Este último fue sin duda el más laureado y exitoso de esta nueva estirpe de títulos que buscaban hacerse un hueco en el sector. ¿Quién no ha soñado alguna vez con ser una estrella de rock, tener a cientos de fans coreando tus canciones, hacer estratosféricos solos de guitarra como Jimi Hendrix, tocar acordes simples pero llenos de fuerza como Los Ramones, sentir los nervios, la tensión, la emoción de un concierto?

Guitar Hero se comercializó junto con una réplica de plástico que imitaba a una Gibson SG, un modelo de guitarra que han usado los más renombrados guitarristas de rock de todos los tiempos, como Frank Zappa, Eric Clapton, Angus Young de AC/DC o Jimmy Page de Led Zeppelin. Esta guitarra de plástico cuenta con cinco botones de colores en lugar de cuerdas, que debemos pulsar en el momento correcto siguiendo la frecuencia y el ritmo marcado en el juego. Conforme acertemos notas, nuestra puntuación aumentará rellenando a la vez un marcador de estrellas que, cuando esté

completamente lleno, indicará que ha llegado el momento de dar todo en el escenario, mantener fría la cabeza y calientes nuestras manos, porque la puntuación comenzará a subir como la espuma.

El apartado musical es brillante y cuenta con versiones de los más afamados y variados grupos de rock de los últimos cuarenta años, desde White Zombie hasta Deep Purple, pasando por David Bowie, Cream, Pantera o Franz Ferdinand. Todo ello se encuentra acompañado de unos estupendos efectos sonoros y un apartado gráfico que está muy cuidado y luce un variado diseño de personajes de aspecto rockero, así como múltiples escenarios en los que actuar: desde sucios garajes a enormes estadios, en los que presenciaremos espectaculares conciertos multitudinarios.

135

Resident Evil 4

Fecha de creación: 2005
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Género: Zombis inteligentes
Plataforma: GameCube

Tras varias versiones del juego desechadas y múltiples cambios en la dirección del proyecto, finalmente fue Shinji Mikami, el creador de la saga y de su exitosa continuación, quien en 2004 terminaría *Resident Evil 4*, una aventura que durante muchos años ha sido considerada como el mejor videojuego de GameCube.

La razón principal de que este nuevo capítulo de la saga sea considerado una obra maestra dentro del género de los *survival horror* es, sin lugar a dudas, el fabuloso cambio de rumbo impuesto por Mikami, con el que se abandonó el anquilosado sistema de control exhibido en las cinco entregas anteriores de la saga y desarrolló uno nuevo más acorde con los cánones establecidos en el momento de su salida al mercado. Así, mientras en capítulos previos el control resultaba en ocasiones tosco e incómodo, lo que aumentaba la sensación de agobio e intranquilidad, en esta ocasión el nuevo sistema es más sencillo, más intuitivo: transcurre bajo la perspectiva de una cámara que se sitúa detrás de nuestro personaje, lo que permite que el juego se centre más en la acción y en la supervivencia.

La historia de *Resident Evil 4* nos sitúa en la piel de Leon S. Kennedy, que ya apareció en *Resident Evil 2*, y que actualmente trabaja para el gobierno. En esta nueva misión Leon deberá rescatar a Ashley, la hija del presidente de Estados Unidos, que ha sido secuestrada por una organización terrorista. Esto le llevará a trasladarse hasta el norte de España, a una aldea siniestra donde contará únicamente con la inestimable compañía de su arma. A partir de aquí seremos testigos de cómo multitud de enemigos dotados de una portentosa inteligencia artificial intentan acabar con nosotros por todos los medios, organizándose y persiguiéndonos sin descanso a través de decorados angustiosos, oscuros y aterradores.

Estos escenarios y su sobresaliente interactividad son uno de los protagonistas del juego, en ellos podremos mover armarios, atrancar puertas y cerrar ventanas para evitar la entrada a nuestros enemigos. También dispondremos de un extenso arsenal de armas para acabar con ellos, aunque debemos tener en cuenta que en *Resident Evil 4* se implantó un sistema de localización de impactos que deberemos usar convenientemente para superar con éxito el juego: mientras que con un tiro en plena sien seremos capaces de acabar con nuestro enemigo, con un disparo en la mano

podremos quitarle el arma, y con un tiro en una de las piernas haremos que caiga al suelo.

Todos estos elementos han servido para que *Resident Evil 4* reescriba los estándares del género gracias a unos formidables escenarios, secuencias interactivas, grandes enemigos finales y la inclusión de varios minijuegos. *Resident Evil 4* llevó al límite las capacidades técnicas de GameCube…, la única pega que se le puede achacar es el doblaje, ya que en muchas ocasiones parecerá que los personajes secundarios hablan mexicano en lugar de español al utilizar expresiones como «compadre» o «ándale». En cualquier caso, *Resident Evil 4* es uno de los juegos cumbre de su generación.

136

Shadow of the Colossus

Fecha de creación: 2005
Desarrollador: Team ICO
Distribuidor: Sony
Género: Obra de arte colosal
Plataforma: PlayStation 2

El éxito de crítica generado por *Ico* permitió a Fumito Ueda formar un nuevo equipo de 35 personas que comenzó a trabajar en un proyecto que se denominó *Next Ico*, pero que con el tiempo terminaría llamándose *Shadow of the Colossus*. El proyecto se desarrolló bajo la atenta mirada de todo aquel que tuvo la suerte de disfrutar de *Ico* y que deseaba una nueva obra de arte para su colección… y lo cierto es que Ueda lo tenía fácil para conseguirlo.

Bastaba con escribir un argumento que continuara la historia narrada en *Ico*, añadir algunos nuevos movimientos al personaje, así como más armas y más acción, manteniendo la calidad artística y técnica del primer juego. De esta forma no hubiera resultado complicado asegurarse un nuevo triunfo entre la crítica especializada y una de las primeras posiciones en las listas de ventas que le fueron negadas a su anterior proyecto. Pero Ueda demostró que es un autor comprometido con los videojuegos, dispuesto a innovar, a crear un estilo propio y personal dentro de un negocio que prefiere asegurarse los beneficios con el lanzamiento de títulos que reutilizan formas de juego exprimidas hasta la saciedad. Ueda apostó, y no solo volvió a convencer a la crítica, sino que esta vez obtuvo el respaldo del público gracias a una mayor campaña publicitaria impulsada por Sony.

Shadow of the Colossus nos vuelve a sumergir en el mundo que descubrimos en *Ico*, un mundo antiguo y repleto de acantilados profundos, de desiertos inconmensurables, de antiguas ciudades abandonadas… En medio de todo esto descubrimos a un héroe conocido como Wander, que cabalga a lomos de su caballo y que se dirige hacia el santuario de la Adoración. Una vez allí, nuestro héroe deposita el cuerpo inerte de una mujer sobre el altar: su nombre era Momo y el deseo de Wander es hacer regresar su alma del país de los muertos sin importar el precio que haya que pagar para conseguirlo. Así es como Dormin, un ente de extraordinario poder que habita en el santuario, promete a Wander hacer regresar a Momo de entre los muertos…, pero, a cambio, debemos derrotar a dieciséis seres, dieciséis colosos…

En *Shadow of the Colossus* asumimos el papel de Wander y caminamos por un mundo de extraordinaria belleza en busca de los dieciséis colosos para darles muerte. Para llegar hasta ellos necesitaremos la ayuda de nuestro fiel caballo *Agro* y hacer uso

de nuestra espada mágica, que nos guiará con un rayo de luz al lugar donde se encuentran tan formidables enemigos. Esta es la principal virtud —y quizás también el mayor defecto— de *Shadow of the Colossus*, el proponernos una aventura en la que únicamente nos encontraremos con dieciséis enemigos que deberemos batir uno a uno, colosos enormes, de aspecto amenazante.

Bajo esta premisa, Ueda consiguió recrear los combates más épicos, apoteósicos e inolvidables que jamás se hayan disputado en videoconsola alguna…, y es que derrotar a los personajes más grandes que se han visto en un videojuego no es una tarea fácil ni se olvida rápidamente. Por supuesto, *Shadow of the Colossus* posee además una calidad técnica, artística y emotiva brillante que solamente Team ICO es capaz de realizar.

137

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Fecha de creación: 2006
Desarrollador: Bethesda Softworks
Distribuidores: 2K Games/Bethesda Softworks
Género: Rol y libertad
Plataforma: Xbox 360

La primera entrega de la saga, *The Elder Scrolls: Arena*, apareció en 1994 para PC en Estados Unidos y consiguió un gran éxito debido a su amplia libertad de acción. La saga continuaría cosechando éxitos y popularidad con sus dos continuaciones, así, *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996) presentó escenarios en tres dimensiones además de disponer de cinco finales distintos y unos 750 000 personajes con los que interactuar, convirtiéndose de esta forma en el título más extenso de la serie, mientras que *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) mostró un argumento más complejo y ramificado sin perder la libertad de acción que caracteriza a toda la saga.

En *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, tras la creación de nuestro propio personaje, algo que en este capítulo se convierte en una opción de posibilidades prácticamente infinitas, podremos disfrutar de la estupenda trama que encierra esta cuarta entrega de la saga. En ella se cierra la historia que comenzó en *The Elder Scrolls: Arena* y que transcurre durante el imperio de Uriel Septim VII: desde su ascensión al trono de Tamriel hasta su muerte acaecida en este capítulo a manos de unos asesinos desconocidos. Nuestro personaje comenzará entonces una fantástica aventura para salvar al reino de Tamriel de una invasión de demonios provenientes de Oblivion…, aunque si lo prefiere, también podrá perderse en el amplio mundo recreado en este juego.

Las posibilidades de *Oblivion* resultan absolutamente inmensas e imposibles de enumerar: podremos realizar cualquier cosa que nos venga en gana, convertirnos en ladrón, escritor, héroe o mago, unirnos a los gremios de espías o luchadores, realizar las numerosísimas misiones secundarias que conseguiremos interactuando con los más de 1500 personajes que encontraremos en el camino, o superar las más de 200 mazmorras diferentes que aparecen en la aventura, todo ello mientras desarrollamos a nuestro personaje entre un abanico de posibilidades muy amplio.

The Elder Scrolls IV: Oblivion transcurre bajo una perspectiva de primera o tercera persona y en ambos casos podremos disfrutar con unos gráficos de una calidad nunca vista en un juego de rol. Cuenta con más de 25 kilómetros cuadrados de extensión por los que se puede caminar sin tiempos de carga, con unos escenarios de una calidad excepcional, con ciudades claramente diferenciadas y miles de

personajes diferentes que abarcan todo tipo de edades y características físicas. Todo ello se encuentra acompañado por una extensa variedad de sonidos que van desde el cantar de los pájaros al chocar de espadas, y con una banda sonora totalmente orquestada, repleta de melodías épicas y fantásticas.

La aparición del cuarto capítulo de la serie estuvo rodeada de una expectación enorme debido a las altas expectativas creadas durante su desarrollo, convirtiéndose en uno de los títulos más esperados de la recién estrenada generación de videoconsolas… *The Elder Scrolls IV: Oblivion* se convirtió de manera inmediata en un referente en los videojuegos de rol.

138

Gears of War

Fecha de creación: 2006
Desarrollador: Epic Games
Distribuidor: Microsoft Game Studios
Género: Acción en equipo
Plataforma: Xbox 360

El futuro. El incontenible consumismo ha agotado la mayor parte de las fuentes de energía conocidas. Una excavación en el planeta Sera descubrió una sustancia denominada Imulsión que acabó con los problemas energéticos existentes, pero el control de esta sustancia llevó a varios países a luchar entre sí por su posesión…, setenta años de lucha que concluyeron el Día de Emergencia. Un día que jamás será olvidado, un día en que los *locust* surgieron de las profundidades de un planeta que habitaban durante milenios para exterminar a los humanos. Ese día se produjo la tregua entre los gobiernos de los diferentes países y se creó un grupo formado por prisioneros ex militares: la última oportunidad de salvación para la humanidad.

Marcus Fénix es uno de esos ex militares que han pasado a formar parte de los Gear, la élite del ejército que combate contra los *locust*. Un soldado que cumplía una pena de cadena perpetua, un antihéroe hipermusculado que debe liderar un comando a través de los cinco capítulos que componen el juego. Desarrollado en tercera persona, *Gears of War* no es un juego de disparos al uso, ya que ha introducido suficientes novedades jugables como para destacar de entre el resto de los videojuegos de este género.

Por un lado está el componente táctico, que resultará clave para acabar con éxito las misiones. Mediante la pulsación de un solo botón podremos acceder a un menú que nos permitirá dar varias órdenes a nuestros compañeros de comando: que ataquen, que se reagrupen o que cesen el fuego, consiguiendo de esta forma construir diferentes tácticas de ataque y defensa que nos permitirán salir airosos de las más variadas situaciones. Otra novedad que ofrece *Gears of War* es la posibilidad de recargar el arma que estamos utilizando de forma manual, para ello deberemos detener el indicador de carga en el sitio justo: si lo conseguimos, la carga de munición será más rápida de lo habitual mientras que si fallamos, el arma se encasquillará y tardaremos más en recargar, aumentando con ello la tensión del juego. A todo esto hay que añadirle el que nuestro personaje dispone de varios movimientos defensivos, como lanzarse al suelo o resguardarse detrás de estructuras para evitar el fuego enemigo. Todas estas características jugables dan forma a un sencillo y profundo sistema de control que hace de *Gears of War* una joya del género, a lo que también

contribuye su cuidado apartado técnico.

Ciudades de aspecto industrial en ruinas se entremezclan con agobiantes pasillos que recrean un mundo apocalíptico, cruel y sangriento. Los personajes son robustos y expresivos, mientras que la variedad de enemigos y la enorme cantidad de efectos visuales se encuentran acompañados de secuencias animadas de altísima calidad. La inteligencia artificial de los enemigos es realmente sorprendente: se esconden, preparan estrategias y se dan órdenes entre ellos.

El grupo de trash metal Megadeth puso letra a la canción que grabó para el juego en su disco *United Abominations*… y *Gears of War* fue censurado en Alemania por su alto nivel de violencia…, un videojuego que lanzó a la Xbox 360 a lo más alto.

139

Okami

Fecha de creación: 2006
Desarrollador: Clover Studio
Distribuidor: Capcom
Género: El arte de la escritura
Plataforma: PlayStation 2

Hideki Kamiya, director de *Devil May Cry* y *Viewtiful Joe*, se confirmó como uno de los grandes genios del sector con un título de acción atípico, repleto de novedades y con una calidad artística que se encuentra a la altura de los trabajos de Team ICO. Así se presenta a primera vista *Okami*, videojuego que con un acabado visual sorprendente inspirado en la más pura tradición japonesa nos transporta a un mundo mitológico plagado de dioses y demonios. La protagonista del juego es la diosa Okami Amaterasu, la cual se ha reencarnado en loba blanca para combatir a Orochi, el demonio de ocho cabezas, que ha lanzado una maldición gris a la tierra y los habitantes de Nippon. Nuestra misión será, por tanto, conseguir que la tierra, ahora gris, recupere su antiguo esplendor y que sus habitantes vuelvan a adorar a la diosa Amaterasu.

Por ello, bajo la forma de una loba blanca, recorreremos grises y cenicientos escenarios que se transformarán a nuestro paso en parajes repletos de color, donde deberemos alimentar a los animales, ayudar a las personas y plantar árboles. Esto conseguirá que todos los seres vivos recuperen la fe en Amaterasu y vuelvan a sus oraciones, lo que nos permitirá, a su vez, aumentar las habilidades de nuestro personaje. Para ayudarnos en nuestra aventura disponemos del pincel celestial, la principal novedad en la jugabilidad de este título, una herramienta con la que Amaterasu podrá devolver la vida a las regiones infectadas por la maldición de Orochi. Con este pincel aprenderemos las trece técnicas de la caligrafía, con las que deberemos dibujar, de forma sencilla, los trazos necesarios para cortar superficies, arreglar objetos, hacer salir el sol o recrear el viento. Todas las habilidades del pincel nos permitirán no solo ayudar a los indefensos seres que habitan la tierra maldita, sino también combatir contra nuestros enemigos y resolver puzles. Aparte del pincel celestial tendremos la posibilidad de equiparnos con dos armas de manera simultánea para combatir a los adversarios que debemos derrotar y que aparecerán bajo la forma de pergaminos. Destacan por encima del resto los enormes enemigos finales, dignos de los mejores arcades de Capcom: demonios alados, un zorro de nueve colas, samuráis…

Sin lugar a dudas, uno de los grandes aciertos de *Okami* es su diseño artístico, la

fusión de elementos en dos y tres dimensiones repletos de colorido, majestuosidad y efectos especiales, junto con la utilización del *cell-shading*, una técnica que consigue que los gráficos parezcan realizados a mano y próximos al *manga* y al *anime* japonés. Gracias al uso de esta técnica, junto a la que se mezclan elementos propios de la ilustración japonesa más clásica, se ha conseguido recrear un apartado gráfico excepcional y muy personal que consigue sumergirnos en un mundo fantástico propio de la mitología japonesa. Una banda sonora brillante de corte tradicional, interpretada principalmente por instrumentos de cuerda y viento, consigue completar la ambientación de uno de los juegos más fascinantes y emotivos de la videoconsola de Sony.

140

Wii Sports

Fecha de creación: 2006
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Genero: Aprendiendo a movernos
Plataforma: Wii

Desde 2001, la compañía japonesa Nintendo comenzó a concebir ideas para crear nuevas videoconsolas que no se centraran únicamente en ser más potentes que las de sus competidores, sino que supusieran un avance desde el punto de vista jugable. Bajo este concepto, en 2004 apareció Nintendo DS y su pantalla táctil, pero lo que nadie podía imaginar era lo que aún estaba por llegar.

Bajo el nombre en clave de *Revolution* la nueva videoconsola de Nintendo comenzaba a tomar forma. El lanzamiento mundial de la Wii se produjo durante las Navidades de 2006 y a partir de ese momento todo el mundo fue consciente de las enormes posibilidades que se abrían ante el nuevo sistema de control creado por Nintendo gracias a *Wii Sports*, uno de los videojuegos que acompañaron su lanzamiento.

En este juego, que se vendía junto a la videoconsola Wii en todo el mundo excepto en Japón, podremos practicar cinco deportes diferentes, bolos, boxeo, golf, tenis y béisbol. La mayoría de las competiciones propuestas en *Wii Sports*, si se juegan individualmente, pueden resultar faltas de profundidad tras unas cuantas partidas, pero el juego dispone también de un modo de entrenamiento con el que mejorar nuestras capacidades físicas y con el que se consigue alargar notablemente su vida útil…, aunque, sin lugar a duda, lo más divertido de *Wii Sports* son sus partidas multijugador, en las que pueden participar hasta cuatro personas.

En cualquier caso, la premisa básica de Nintendo para este juego fue la sencillez, y eso queda claramente expuesto en todos sus aspectos: visualmente correcto y con pocos detalles, posee músicas agradables y efectos que cumplen su cometido, pero ninguna de sus cualidades técnicas llega a brillar con luz propia. La sencillez alcanzó también, como no podía ser de otra forma, a su jugabilidad, y fue en este aspecto donde este videojuego destacó sobre todos los demás gracias a la utilización del Wiimote, el revolucionario mando de la Wii, cuyo control es sencillo e intuitivo gracias a que todos los movimientos necesarios para disputar una competición se realizan tal y como lo haríamos en la vida real. Nintendo consiguió, gracias a la simplicidad técnica de *Wii Sports*, y, muy especialmente, a su nuevo sistema de control, que toda una legión de usuarios potenciales dejaran de sentirse intimidados

ante complicados mandos repletos de botones y palancas, haciendo que la Wii obtuviera prácticamente el 50% de la cuota del mercado de videoconsolas en diciembre de 2009, con 65 millones de unidades vendidas…, y es que ver cómo juega tu abuela al tenis es sumamente divertido.

Wii Sports demostró el potencial del sistema de control Wiimote, abriendo un nuevo mundo de posibilidades en el desarrollo de nuevos estilos de juego, de nuevos géneros, y atrayendo a su vez a la mayoría de los jugadores casuales gracias a su forma fácil e intuitiva de jugar y a su diversión sin complicaciones. En un futuro próximo el resto de las compañías seguirán los pasos dados por Nintendo y añadirán a sus sistemas de entretenimiento nuevas formas de control accesibles a todo el mundo, cada vez más cercanas a la realidad virtual.

141

BioShock

Fecha de creación: 2007
Desarrolladores: 2K Boston/2K Australia
Distribuidor: 2K Games
Género: Horror en la ciudad sumergida
Plataforma: PC

BioShock es una secuela espiritual de la saga *System Shock* creada por los mismos desarrolladores y de la que hereda varios elementos jugables. Kevin Levine, uno de sus diseñadores, se basó intelectualmente en referencias literarias enmarcadas dentro del género de la ciencia ficción como *La fuga de Logan* o *1984*, así como en temas que forman parte de la realidad actual como la investigación con células madre y sus posibles conflictos morales. El resultado final de toda esta mezcolanza de ideas fue un juego en el que hay que destacar su cuidadísima ambientación, situada a medio camino entre la ciencia ficción y el horror, pero que además cuenta con la acción inherente a cualquier juego que transcurre bajo el enfoque de los FPS (disparos en primera persona) y que goza de una libertad de acción sin igual a la hora de elegir la forma de enfrentarnos a nuestros enemigos.

Jack, el protagonista de la aventura, es el único superviviente de un accidente aéreo ocurrido en el océano Atlántico en el año 1960. Ahora se halla en Rapture, una ciudad sumergida que se encuentra en medio de una guerra civil y está habitada por seres humanos modificados genéticamente. Durante el desarrollo del juego, por medio de grabaciones que encontraremos durante la exploración, descubriremos qué es lo que ha ocurrido en la ciudad, qué es lo que ha llevado a una rica y próspera urbe a convertirse en una metrópoli decadente presa de la locura. Lentamente nos sumergiremos en una historia única, plagada de detalles y personajes difíciles de olvidar y acompañada de una ambientación sobresaliente. De hecho, el argumento de *BioShock* es absolutamente fascinante y absorbente, a lo que ayuda su soberbio apartado gráfico, que nos sitúa en un entorno claustrofóbico y en el que la ciudad de Rapture se muestra como una majestuosa urbe corrompida por sus habitantes y en decadencia por el paso del tiempo. Además, el cuidadísimo apartado sonoro del juego, repleto de sonidos antiguos, melodías de vinilos y voces colmadas de locura, hará que más de un escalofrío recorra nuestro cuerpo.

Durante el transcurso de esta aventura nuestro protagonista deberá enfrentarse a multitud de monstruos, a los cuales podrá derrotar de varias maneras gracias a que dispondremos de armas en las que se pueden utilizar diferentes municiones en función de las necesidades. Pero también dispondremos de los plásmidos, que

modificarán el ADN de nuestro protagonista dotándolo de distintos poderes como la telequinesia o la posibilidad de lanzar bolas de fuego. La combinación de armas y plásmidos unidos a la interacción con el entorno dotan a *BioShock* de gran libertad a la hora de enfrentarnos a nuestros adversarios en unos combates rápidos y frenéticos, que dotan al juego de una dificultad elevada gracias a la increíble inteligencia artificial de los enemigos.

El éxito de *BioShock* ha hecho que se haya confirmado el lanzamiento de nuevos títulos para esta franquicia, así como la posibilidad de crear una película basada en el videojuego…, y es que el primer viaje a Rapture, es, sin lugar a duda, inolvidable.

142

Call of Duty 4: Modern Warfare

Fecha de creación: 2007
Desarrollador: Infinity Ward
Distribuidor: Activision Blizzard
Género: Campo de batalla
Plataforma: PC

En 2003, la compañía Infinity Ward nos trajo *Call of Duty*, un juego de disparos en primera persona para PC en el que asumíamos el papel de soldados de distintas nacionalidades en diferentes conflictos bélicos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial. El realismo de este videojuego consiguió que tanto la crítica como el público lo aclamaran como uno de los juegos más exitosos de ese año gracias a su capacidad de inmersión, sus sobresalientes apartados técnicos y su gran modo multijugador. La segunda entrega de la saga no se hizo esperar demasiado, y en 2005 *Call of Duty 2* volvió a repetir la fórmula del éxito aumentando el nivel técnico pero disminuyendo el nivel de realismo, defraudando con ello a gran parte del público que disfrutó con la primera entrega. *Call of Duty 3* apareció al año siguiente, pero esta vez no fue Infinity Ward quien realizó este proyecto, sino Treyarch, la compañía encargada de exprimir la franquicia con un título de inigualable calidad técnica pero carente de novedades.

En cambio, *Call of Duty 4: Modern Warfare* cumplió las expectativas de todo el mundo, superando incluso a la primera entrega de la saga. La novedad más notable de este cuarto capítulo es que consigue dejar de lado el sobreexplotado y mil veces utilizado conflicto de la Segunda Guerra Mundial para centrarse en conflictos bélicos ambientados en la época actual, lo que aumenta las posibilidades de juego y las situaciones que encontraremos durante el mismo.

Disfrutaremos con misiones que nos transportarán a las montañas de Rusia y a ciudades de Oriente Próximo, en la mayoría de las cuales deberemos llegar de un punto a otro eliminando a todos los enemigos que nos salgan al paso y realizando las acciones que nos sean encomendadas durante el camino. El sistema de juego utiliza rutas preestablecidas, pero lo que podría ser el punto débil del juego, debido a la falta de libertad, se convierte a la vez en uno de los pilares que sustentan su éxito, ya que gracias a estos caminos preestablecidos disfrutaremos de algunos de los momentos más sensacionales y visualmente realistas que se hayan podido disfrutar en un videojuego: derribaremos helicópteros, haremos de francotiradores, nos enfrentaremos a perros de presa…

Para conseguir un grado de inmersión total, *Call of Duty 4* posee un acabado

visual espectacular y de gran solidez. Igual de destacadas son las animaciones de los personajes, la representación de las armas, los vehículos y la sensación de desorden y caos que encontraremos durante el juego. Este apartado gráfico tan realista y cinematográfico se apoya en una música épica que aumenta la impresión de estar viviendo momentos únicos e irrepetibles y la sensación de estar ante una película bélica en la que nosotros somos los protagonistas.

Bien es cierto que el modo de juego principal de *Call of Duty 4* se hace corto, pero para compensarlo está el modo multijugador, en el que podremos utilizar a uno de los varios personajes disponibles para personalizarlo y adaptarlo a nuestro estilo de juego en batallas en las que competiremos con hasta treinta y dos jugadores simultáneos.

143

Crysis

Fecha de creación: 2007
Desarrollador: Crytek
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Cazador cazado
Plataforma: PC

Crytek, la compañía desarrolladora de juegos fundada en 1999 de la mano de los tres hermanos Yerli, irrumpió en el sector de los videojuegos en el año 2004 con *Far Cry*, un juego de disparos en primera persona de alto componente táctico y gran calidad visual gracias a la utilización del motor gráfico CryEngine, un motor también creado por Crytek y que aupó a la entonces desconocida compañía alemana a lo más alto del panorama internacional.

Tras *Far Cry* comenzarían a trabajar en un nuevo motor gráfico, el CryEngine 2, con el que Crytek pretendía confirmarse como una de las mejores desarrolladoras del momento…, algo que consiguieron gracias a *Crysis*, su segundo videojuego. Con él no solamente regresaron al género de disparos en primera persona que tanto éxito les reportó, sino que volvieron a utilizar la misma ambientación: una jungla tropical y multitud de islas paradisíacas.

La trama de *Crysis* transcurre en el año 2020, cuando un conjunto de científicos que se hallaban investigando un extraño aparato de origen desconocido desaparecen sin dejar rastro. Ante la gravedad de las circunstancias un equipo Delta Force es enviado a la zona con la misión de investigar lo sucedido, pero al llegar al lugar de los hechos descubrirán que la misión no es tan fácil como parece y que el gobierno de Corea del Norte también ha enviado a su ejército para investigar los acontecimientos.

Bajo esta situación controlaremos a Jake Dunn, protagonista del juego y líder del Comando Delta, que no solo cuenta con un amplio arsenal armamentístico, sino que, además, va equipado con un nanotraje que dispone de cuatro funciones distintas: incrementar nuestra fuerza, movernos a gran velocidad, y activar un camuflaje invisible o una armadura que nos volverá más resistente a los ataques. Al principio deberemos aprovechar el uso de los poderes del nanotraje con que vamos equipados para eliminar a los integrantes del ejército coreano, aunque hay que tener en cuenta que la utilización de este traje se ve limitada por el consumo de energía. Pero una vez avanzada la aventura esta se transforma: los alienígenas que intentan someter a la Tierra hacen acto de presencia y el ejército coreano se equipará también con nanotrajes, por lo que a partir de ese momento dejaremos de ser el cazador para convertirnos en la presa de ambos bandos. Con este contraste en el argumento del

juego *Crysis* consigue que disfrutemos de las dos caras de una misma moneda: por un lado, el poder y la sensación de sentirse invencible, y por otro, el temor y el sentimiento de inferioridad.

Todo transcurre bajo un prisma de libertad de acción total gracias a las infinitas posibilidades en la utilización de nuestros poderes, las numerosas armas que encontramos durante la aventura y la gran variedad de vehículos que podemos controlar. El apartado gráfico merece una mención especial, con unos personajes cuyos movimientos y modelados resultan prácticamente perfectos, una selva totalmente interactiva y un acabado que es superior a cualquier otra cosa vista con anterioridad.

144

Mass Effect

Fecha de creación: 2007
Desarrollador: BioWare
Distribuidor: Microsoft
Género: Ópera espacial
Plataforma: Xbox 360

Año 2183. La humanidad, gracias al descubrimiento de tecnología desarrollada por la extinta raza de los Proteanos, ha conseguido establecer numerosas colonias en el universo, lo que ha propiciado su encuentro con multitud de razas de origen extraterrestre. Desde entonces la humanidad forma parte de la Ciudadela, una enorme estación espacial en la que se encuentra el Consejo, una organización compuesta por las tres especies con más poder en la galaxia: los Asaris, los Salarianos y los Turianos. El Consejo posee el mayor aparato militar de la galaxia, además de ejercer una indudable influencia sobre los diferentes gobiernos, siempre con el objetivo de mantener la paz y el orden sobre las regiones que controla.

Con esta ambientación la compañía BioWare supo crear un juego de rol y acción situado en mitad de un complicado entramado geopolítico en el que las relaciones entre los personajes son complejas y extraordinariamente reales. Para conseguir tan difícil propósito el juego contiene multitud de información pormenorizada acerca de toda la tecnología disponible, los planetas existentes y las distintas especies que los habitan, cada una de las cuales posee sus propias motivaciones, su propia historia y su particular forma de entender la vida, conformando así un universo coherente que da forma a un videojuego que profundiza sobre temas como la intolerancia, el miedo a lo desconocido y el control.

En *Mass Effect* controlaremos al comandante Shepard, protagonista de esta historia y a quien podremos modelar a nuestro gusto al poder elegir entre seis clases distintas: ingeniero, soldado, adepto, infiltrado, centinela y vanguardia. Estas darán forma a las habilidades de nuestro personaje e incluso podremos ejercer un cierto control sobre su pasado al poder elegir entre varias opciones que afectarán al desarrollo de la aventura. Así, junto con Shepard y los otros seis personajes que conforman la tripulación de la nave espacial *Normandia*, podremos resolver la trama principal del juego o dedicarnos a recorrer un universo repleto de planetas por descubrir y explorar. En algunos de ellos no será posible tomar tierra debido a sus adversas condiciones climáticas, mientras que otros podrán ser explorados en profundidad gracias al Mako, un vehículo especial destinado a las incursiones terrestres, lo que nos dará la posibilidad de llevar a cabo multitud de misiones

secundarias que tendrán repercusión sobre los acontecimientos de la aventura principal.

Pero, sin duda, el mayor hallazgo en *Mass Effect* es la unión de dos géneros que parecen absolutamente contrapuestos: el rol y los juegos de disparos. Por ello, bajo una perspectiva en tercera persona, los combates serán más propios de un juego de acción que de uno de rol al no realizarse por turnos, sino en tiempo real. A pesar de esto se ha mantenido intacto el componente táctico de las batallas: podremos controlar tanto los movimientos como el armamento de nuestros dos compañeros, además de tener la posibilidad de aumentar nuestros poderes y habilidades, todo ello en una aventura que posee unas cualidades técnicas absolutamente envidiables en todos sus aspectos.

145

Super Mario Galaxy

Fecha de creación: 2007
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: La galaxia de Miyamoto
Plataforma: Wii

El género de las plataformas es uno de los más explotados a lo largo de la historia de los videojuegos. Desde su aparición, cientos y cientos de títulos han pasado con mayor o menor gloria por todas las videoconsolas y ordenadores existentes, especialmente desde que un conocido fontanero vestido de rojo sentara las bases sobre las que descansaba el género dentro de las dos dimensiones. Tuvo que ser de nuevo Mario quien afirmara las bases de las plataformas en tres dimensiones con *Super Mario 64*, aunque también es cierto que este se convirtió más en una aventura de exploración que de saltos imposibles.

Así pues, la nueva aparición de la mascota de Nintendo en la videoconsola Wii debía suponer un nuevo paso hacia adelante en la saga y una nueva vuelta de tuerca a un género en el que innovar resulta, a estas alturas, algo tremendamente complicado. Con un argumento que no se aparta de los cánones clásicos de la saga, y que sigue estando supeditado a la jugabilidad del título, Shigeru Miyamoto volvió a conseguir un juego de plataformas totalmente novedoso, repleto de saltos estratosféricos, recreando para la ocasión una galaxia entera por descubrir en la que debemos recorrer innumerables planetas, superar diferentes misiones y recoger superestrellas para volver a rescatar a nuestra querida princesa Peach.

La principal novedad de *Super Mario Galaxy* es que las fases se representan mediante planetas. Así, Mario podrá situarse boca abajo o de lado al avanzar por ellos, pero siempre manteniendo los pies en el suelo debido a la fuerza de la gravedad. Estos planetas se presentan en las más variadas formas, algunos de tamaños reducidos, otros más grandes y otros formando grupos de constelaciones, pero en todos ellos debemos realizar una serie de tareas para poder activar un dispositivo que nos lance por el espacio y nos permita llegar hasta el siguiente reto. También podremos disfrutar de fases desarrolladas en dos dimensiones que recuperan el sabor de los antiguos juegos de la saga y en las que veremos zonas afectadas por la gravedad de muy diferentes maneras.

Además, el mando de la Wii nos permite efectuar, mediante una simple sacudida, un giro que servirá a Mario para realizar diferentes tareas, y manejar un cursor con el que recogeremos polvo de estrellas y nos engancharemos a determinadas superficies.

Super Mario Galaxy posee la más variada gama de disfraces desde *Super Mario Bros. 3*: nos podemos transformar en fantasma, abeja o muelle, además de contar con la clásica flor de fuego y una nueva flor de hielo.

Galaxy supuso la referencia para medir la calidad técnica del resto de los videojuegos de la Wii. Sus gráficos, sin llegar al nivel de máquinas como Xbox 360 o PlayStation 3, demostraron que es posible crear unos entornos bonitos, coloridos y repletos de detalles, confirmando que un buen trabajo artístico y de diseño es muy importante para conseguir un apartado visual sobresaliente. Por otro lado, la banda sonora, repleta de nuevas melodías orquestadas, se encuentra salpicada de pequeños fragmentos de antiguas canciones que consiguen aumentar la sensación de unión entre este juego y los anteriores de la saga.

146

Fallout 3

Fecha de creación: 2008
Desarrollador: Bethesda Game Studios
Distribuidor: Bethesda Softworks
Género: Rol posnuclear
Plataforma: Xbox 360

Tanto *Fallout* (1997) como *Fallout 2* (1998), ambos videojuegos creados por la compañía Black Isle, fueron títulos de culto entre buen número de jugadores debido a la gran variedad de situaciones diferentes que se podían plantear durante la aventura y la posibilidad de superar el juego sin necesidad de disputar combates.

La esperada tercera entrega de la saga, *Fallout 3: Van Buren*, comenzó siendo desarrollada por la misma compañía, pero las escasas ventas de los dos capítulos anteriores provocaron el cierre de Black Isle, por lo que la franquicia *Fallout* pasó a formar parte de Bethesda Game Studios. Este cambio de manos en la saga produjo sentimientos encontrados entre sus seguidores, por un lado contentos de disfrutar de una nueva entrega de la serie, mientras que por otro estaban temerosos del nuevo rumbo que podría tomar el juego. Finalmente, *Fallout 3* sería la primera entrega de la franquicia creada en tres dimensiones, un juego ambientado en un mundo posnuclear en el que dispondremos de gran variedad de posibilidades y que, aunque no es posible superarlo sin enfrentarnos a nuestros enemigos, mantiene la esencia de las anteriores entregas.

Fallout 3 se sitúa en 2277, doscientos años después de una guerra nuclear que devastó el mundo. Todo comienza en el Refugio 101, un refugio nuclear donde ha nacido y crecido nuestro protagonista, de donde nunca ha salido hasta que su padre decidió abandonar el refugio y fue declarado proscrito. Aquí es donde realmente comienza la aventura, pues nuestro protagonista deberá buscar a su padre y salir por primera vez al mundo, un lugar devastado y hostil en donde sobrevivir no es una tarea nada fácil: mutantes, peligros radiactivos, escasez de alimentos y agua contaminada nos esperan.

Al contrario de lo que podría parecer a simple vista, *Fallout 3* no es un juego de disparos, sino un juego de rol en el más estricto sentido de la palabra. Esto es debido principalmente a su libertad de acción, a la enorme variedad de misiones y posibilidades disponibles, tanto en la creación de nuestro personaje como en su posterior evolución, y a la posibilidad de disfrutar de combates en tiempo real o por turnos. Las relaciones sociales, tan presentes en los dos capítulos anteriores, aún siguen siendo de vital importancia en este juego: podremos averiguar el pasado y los

anhelos de la mayoría de los personajes que encontremos en nuestro camino, y en lugar de la fuerza bruta podremos utilizar nuestro poder de convicción para conseguir objetos o beneficiarnos de algunas situaciones. A pesar de todo lo anterior, también tendremos a nuestra disposición un enorme arsenal, tanto de armas de fuego como de armas blancas, que se desgastan con el uso y pueden ser reparadas por nosotros o por alguno de los numerosos personajes que aparecen en la aventura.

Todo esto es solo una pequeña parte de las posibilidades jugables de *Fallout 3*, un juego profundo en el que los sentimientos juegan un papel fundamental y que toma prestado lo mejor de los juegos de rol clásicos para crear un videojuego brillante y lleno de posibilidades.

147

Grand Theft Auto IV

Fecha de creación: 2008
Desarrollador: Rockstar North
Distribuidor: Take-Two Interactive
Género: Regreso a Liberty City
Plataforma: PlayStation 3

La conmoción que supuso la aparición de *Grand Theft Auto III*, sumada a los progresos conseguidos por Rockstar durante los años sucesivos, hizo que uno de los videojuegos más esperados de la última generación de consolas fuera *Grand Theft Auto IV*. El desarrollo del nuevo juego comenzó en 2004 con un equipo de trabajo de 150 personas y dos objetivos en mente: primero, no defraudar las grandes expectativas creadas entre los seguidores, y segundo, demostrar que, por muchos imitadores que tuviera, la saga *Grand Theft Auto* era la reina de su género.

Grand Theft Auto IV nos presentó a Niko Bellic, un ex militar del este de Europa que huyendo de su pasado decide emigrar a Estados Unidos buscando el sueño americano, pero que poco a poco se encuentra sumido en la escena criminal de una de las ciudades mejor recreadas de la historia: Liberty City. De nuevo, Rockstar se inspiró en la ciudad de Nueva York para situar el escenario donde transcurre este nuevo capítulo. Las siete islas que constituyen la ciudad están construidas de tal forma que no tienen zonas vacías y todo está repleto de lugares en los que podemos interactuar: restaurantes, armerías, bares, locales de *strip-tease*… Esta mejorada interactividad llega de forma muy notable a los habitantes de Liberty City: pasean, salen a cenar o a tomarse una copa, cometen delitos…, incluso reaccionan de forma diferente ante las mismas situaciones. Los medios de transporte, uno de los distintivos de la saga, también fueron ampliados y mejorados: además de coches de todo tipo dispondremos de motos, bicicletas, lanchas y helicópteros, aunque la principal novedad es sin duda la posibilidad de viajar en taxi a cambio de unas pocas monedas.

Respecto a la jugabilidad, una de las principales novedades de este noveno capítulo de la saga es que se aumentó la variedad de las misiones: además de los clásicos trabajos como poner coches bomba, encontramos tareas más novedosas, como tomar fotografías comprometidas de alguna persona o realizar algunos encargos en los que podremos elegir qué personaje «eliminar». También podremos recibir encargos por nuestro teléfono móvil o conectarnos a Internet en alguno de los cibercafés para estar en contacto con otros personajes, ligar, y, por supuesto, recibir correos basura.

Toda esta increíble libertad de acción en todos y cada uno de los aspectos está acompañada por un apartado visual sólido e impresionante que recrea una ciudad casi a la perfección. También hay que mencionar la utilización de una gran cantidad de escenas cinemáticas con las que se construye un guión sólido y un protagonista de marcado carácter. El apartado sonoro tiene una variedad de efectos que solo una ciudad cosmopolita como Liberty City puede poseer, mientras que en la multitud de emisoras de radio que hay en la ciudad podremos escuchar los más variados estilos de música: rock, reggae, pop, house, soul, todo ello salpicado de conversaciones de locutores y llamadas de oyentes…, incluso podremos personalizar la melodía de nuestro teléfono móvil: Liberty City está más viva que nunca.

148

Little Big Planet

Fecha de creación: 2008
Desarrollador: Media Molecule
Distribuidor: Sony
Género: Editor de plataformas
Plataforma: PlayStation 3

Resulta bastante obvio que durante el último lustro las grandes compañías desarrolladoras de videojuegos no atravesaron un periodo de gran creatividad. O eso, o no quisieron arriesgar para crear nuevas fórmulas, nuevos conceptos de juego, asentándose en los ya existentes y ofreciendo como único ejemplo de evolución un apartado gráfico cada vez más perfecto y realista. Ante esta situación resulta bastante curioso que fuesen pequeñas compañías independientes las que crearon los juegos más novedosos y frescos, aquellos que abrieron nuevos caminos en un arte que cumplió su cincuenta aniversario en 2008.

Una de esas pequeñas compañías es Media Molecule, que con su segundo título, *Little Big Planet*, consiguió revitalizar las ventas de la PlayStation 3. Pero ¿qué es lo que posee *Little Big Planet*, una aventura de plataformas en dos dimensiones que bebe de los estándares clásicos que marcó *Super Mario Bros.* hace casi veinticinco años, para convertirse en uno de los juegos más importantes de la generación actual de videoconsolas? Quizás algunos piensen que son los Sackboys, los pequeños y adorables muñequitos construidos a base de tela y arena cuya variedad de movimientos y profundo carisma consiguen que sean lo más parecido a la mascota —no oficial— de Sony. Otros pensarán que el éxito es debido a su estupendo diseño de niveles, que transcurren en tres planos de profundidad, imaginativos, divertidos, repletos de secretos y retos secundarios.

Pero el verdadero éxito de *Little Big Planet* es que más que un videojuego es un complejo editor de niveles de un extraordinario potencial, en el que dispondremos de una variedad casi infinita de elementos configurables para desarrollar nuestras propias fases con un único límite: la imaginación. A nuestra disposición tendremos distintas clases de materiales como metal, cristal o cartón, cada uno con sus propias características físicas y que se pueden combinar prácticamente de cualquier manera. Disponemos también de cadenas, tornillos, muelles… que sirven para crear multitud de objetos móviles, ascensores, plataformas…, sin olvidarnos de los objetos mágicos que nos permitirán añadir pautas de comportamiento y movimiento a todo aquello que creemos y que abre la puerta a la posibilidad de diseñar puzles mediante la activación de botones o palancas.

Como colofón, todos estos niveles, aparatos y demás objetos pueden ser compartidos mediante una conexión en línea, pudiendo así disfrutar de las creaciones de otros usuarios, modificarlas o copiarlas, y consiguiendo con ello un videojuego interactivo de enorme potencial en el que podremos disfrutar de pruebas contrarreloj, habilidad, disparos…

Little Big Planet es un claro ejemplo de innovación que demuestra así que las nuevas tecnologías y medios disponibles actualmente marcan un nuevo techo creativo y que pueden ser utilizadas para hacer resurgir géneros que, como las plataformas, parecían estar acabados, agotados y exprimidos al máximo. Todo un ejemplo para las grandes compañías al demostrar que solo es necesario estar dispuesto a arriesgarse para conseguir innovar.

149

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Fecha de creación: 2008
Desarrollador: Kojima Productions
Distribuidor: Konami
Género: Culminación cinematográfica
Plataforma: PlayStation 3

Metal Gear Solid 3: Snake Eater surgió en 2004 explotando al máximo las capacidades técnicas de la PlayStation 2. En este tercer capítulo, Kojima volvió a sorprender a todo el mundo trasladando la saga al año 1964, recuperando al protagonista y añadiendo nuevos componentes jugables, como la necesidad de alimentarse y la utilización de camuflajes para pasar inadvertidos: había nacido otra obra maestra.

Al año siguiente se anunció que el cuarto capítulo de la saga estaba en desarrollo, esta vez para PlayStation 3… Pero pocos podían imaginar cuáles serían las nuevas sorpresas que Kojima nos tenía preparadas. Ambientado esta vez en el año 2012, en un futuro donde la guerra es un negocio en manos de compañías privadas y los soldados son controlados por medio de la inyección de nanomáquinas, nos encontramos con un Solid Snake prácticamente irreconocible. Envejecido y torpe a causa de un error en la manipulación genética, Snake ya no es el soldado perfecto que era, está fuera de lugar, atrapado entre los recuerdos de lo que fue y de lo que es en realidad…

Las limitaciones físicas y psicológicas de Snake sirvieron a Kojima para añadir un nuevo componente al juego: un medidor de estrés que indica la mentalidad de nuestro protagonista en la batalla y que potenciará o disminuirá sus capacidades. Pero para suplir esta merma en las cualidades de Snake, su viejo amigo Otacon le ha suministrado los más adelantados dispositivos técnicos para poder cumplir con éxito su misión. Por ello dispondremos del Octocamo, un traje de camuflaje con el que escondernos en cualquier superficie, del MkII, un robot espía que nos permitirá inspeccionar el terreno por el que nos movamos, y el Solid Eye, un parche con el que podremos mejorar nuestra visión en circunstancias adversas. Toda esta tecnología ha permitido que *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* sea el juego de la saga con mayor libertad de actuación para la resolución de las misiones, pudiendo no solo utilizar el sigilo como en capítulos anteriores, sino también tácticas más ofensivas y directas, lo que aumenta significativamente sus posibilidades jugables respecto a las entregas anteriores.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot no es solamente la culminación de una

saga, es también la cumbre creativa de Kojima, la simbiosis entre el cine y los videojuegos, una experiencia profunda en donde las escenas cinemáticas toman un protagonismo especial no solo por su elevada duración, sino también por la enorme calidad que poseen, consiguiendo una inmersión total en la trama.

La historia de Solid Snake llegó a su fin veintiún años después de su primera aparición en el ordenador MSX2… y nadie en aquella época podría haber imaginado un broche final tan digno para una de las sagas más importantes jamás creadas. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* no solo mejora y perfecciona el concepto de videojuego táctico y de espionaje, sino que está repleto de momentos emotivos e inolvidables, cerrando y resolviendo de manera perfecta todos y cada uno de los interrogantes e incógnitas abiertos en los capítulos anteriores.

150

World of Goo

Fecha de creación: 2008
Desarrollador: 2D Boy
Distribuidor: 2D Boy
Género: Emulador de física
Plataforma: PC

El año 2008 fue un año repleto de sorpresas y novedades gracias al esfuerzo de las compañías independientes: a la aparición de *Little Big Planet* para PlayStation 3 y de *Braid* para Xbox 360 y PC hay que sumar la llegada de *World of Goo* para PC y para la Wii. Kyle Gabler y Ron Carmel, dos ex empleados de Electronic Arts, decidieron crear su propia compañía con el nombre de 2D Boy para poder realizar un proyecto que ambos habían ideado tiempo atrás y al que bautizaron con el nombre inicial de *Tower of Goo*. Así, tras un gasto estimado de 10 000 dólares en el desarrollo, aparecería *World of Goo*, uno de los grandes títulos del año.

Los goos son unos pequeños y graciosos seres esféricos que se pueden unir entre sí formando estructuras con las cuales deben alcanzar una tubería para poder acceder hasta el siguiente nivel. Un planteamiento que aunque en un principio puede parecer simple, no solo es entretenido, divertido y original, sino que esconde una profundidad y un talento creativo que por desgracia pocas veces se puede ver en títulos de mayor renombre.

La programación corrió a cargo de Ron Carmel, que, junto a Allan Blomquist, consiguió aplicar al juego un sistema de física absolutamente brillante. Es justamente esto lo que hace de *World of Goo* un juego único, porque no hay nada como exprimir nuestros sesos para crear una enorme torre formada por cientos de goos mientras intentas mantener el equilibrio luchando contra la gravedad, contra el viento, o contra cualquiera de los muchos elementos que encontraremos durante las más de cuarenta fases que componen esta aventura.

Kyle Gabler se ocupó del desarrollo artístico del juego, de su diseño, de la música, de su aspecto visual y del argumento. *World of Goo* posee un diseño artístico que no tiene nada que envidiar a ninguna gran producción: la visión de Gabler ha conseguido recrear un mundo muy particular, lleno de colores, con un aire siniestro y decadente que consigue sorprendernos continuamente, todo ello mezclado con un diseño de escenarios portentoso que se renueva de manera continua. El aspecto sonoro no puede dar más de sí, las músicas son pegadizas, épicas, nostálgicas, estresantes y divertidas, al igual que los efectos: estarás deseando mover un goo únicamente para que repita uno de esos ruidos tan graciosos que hacen. La

jugabilidad de *World of Goo* es tan sencilla como mover el ratón y hacer clic con su botón izquierdo: muy simple, y funciona a la perfección… y además el juego posee una historia que es narrada a través de carteles y pequeñas escenas de vídeo, una historia repleta de grandes dosis de ironía y humor que nos habla de la red de redes, de la sociedad de consumo y de la esperanza.

Pero *World of Goo* no es un videojuego del que pueda disfrutar todo el mundo: producirá urticaria a todo aquel que goza con los gráficos hiperrealistas y a los que prefieren las complicadas combinaciones de botones a usar su cerebro… Es, en definitiva, una de esas aventuras que hace recobrar las esperanzas a aquellos que creen que el mundo de los videojuegos se ha convertido en un negocio de masas carente de creatividad.

Cronología de hechos destacados

1889 Nace en Kioto (Japón) una compañía llamada Nintendo Koppai dedicada a la fabricación de naipes japoneses.

1932 Maurice Greenberg crea Connecticut Leather Company, más conocida como Coleco, empresa dedicada a la venta de cuero en los años cincuenta, a la fabricación de piscinas en los años sesenta y a las videoconsolas desde 1975 hasta 1989.

1940 Se crea en Honolulú (Hawai) la empresa Standard Games, que posteriormente pasaría a establecerse en Tokio (Japón), cuyo nombre cambia en 1951 a Service Games of Japan y en 1965 a Sega Enterprises.

1946 Se constituye la empresa Tokyo Tsushin Kogyo, que en 1958 pasaría a denominarse Sony.

1948 Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann patentan un dispositivo de entretenimiento de tubo de rayos catódicos.

1952 Alexander S. Douglas crea *OXO* como parte de su tesis acerca de la interacción entre el ser humano y las computadoras.

1954 Se funda Commodore, compañía cuyo papel sería fundamental en los ochenta en el desarrollo de los ordenadores personales.

1958 William Higinbotham crea *Tennis for Two* para entretener a los visitantes del Laboratorio Nacional de Brookhaven.

1962 Steve Russell muestra al mundo *Space War!*, el primer videojuego de ordenador que funcionaba en un PDP-1.

1966 Ralph H. Baer idea un sistema de juegos para televisión: la primera videoconsola.

1968 Se funda en Inglaterra la empresa Amstrad, que llegaría a poseer, a finales de los años ochenta, el 25% del mercado de computadoras en Europa.

1972 Nolan Bushnell y Ted Dabney fundan Atari, empresa que dominaría el nuevo sector de los videojuegos durante los años setenta.

Se lanza al mercado la primera videoconsola de la historia, diseñada por Ralph H. Baer, la Magnavox Odyssey.

1975 Ante el éxito de *Pong*, la compañía Atari comienza a comercializar versiones caseras para televisores: nace *Home Pong*. Se funda Microsoft de la mano de Bill Gates y Paul Allen.

Magnavox y Nintendo llegan a un acuerdo para que esta última distribuya Magnavox Odyssey en Japón.

1976 Coleco lanza la videoconsola Telstar, que cuenta con tres variantes del *Pong*.

Aparece la recreativa *Death Race*, uno de los primeros videojuegos que levantaron protestas y cierta controversia en Estados Unidos al ser considerado violento.

La compañía Fairchild crea la videoconsola Fairchild Channel F, la primera en utilizar cartuchos modernos en sus videojuegos.

Warner compra Atari y esta se consolida como la empresa de crecimiento más rápido en la historia de Estados Unidos hasta hoy.

1977 Apple Computers lanza al mercado el ordenador Apple II, diseñado por Stephen Wozniak.

Atari saca la videoconsola Atari 2600.

Nintendo crea Nintendo Color TV game 6, la primera videoconsola de la compañía nipona, que contaba con seis variantes del *Pong*.

1978 Nintendo comienza la distribución de Nintendo Color TV game 15, que ahora tenía dos controles por cables.

Magnavox lanza la videoconsola Odyssey^2, que incorporaba dos joysticks y un teclado alfanumérico.

1979 Se funda Activision, la primera empresa independiente dedicada al desarrollo y la distribución de videojuegos para consolas.

Mattel comercializa la primera videoconsola de 16 bits, Intellivision, de la que se vendieron tres millones de unidades y que dispuso de 125 videojuegos.

1980 Nintendo crea Game & Watch, un sistema electrónico portátil que disponía de un juego que se visualizaba en una o dos pantallas LCD —según el juego—, y que fue creado por Gunpei Yokoi.

1981 IBM crea el ordenador IBM 5150, el primer PC.

NEC lanza la computadora PC-8801, sistema muy popular en Japón, de donde nunca salió.

1982 Atari desarrolla un videojuego basado en la película *E. T., el extraterrestre*. Considerado uno de los peores juegos de la historia, se vendieron únicamente 1,5 millones de cartuchos de los 4 millones fabricados, por lo que fue uno de los causantes de la bancarrota de Atari y de la crisis de 1983.

Commodore lanza el ordenador doméstico de 8 bits, Commodore 64, junto con una campaña publicitaria contra las videoconsolas: «¿Por qué comprarles a tus hijos solo un videojuego?».

Coleco lanza Colecovision, videoconsola que estaba acompañada del juego *Donkey Kong* de Nintendo y en la que se podían utilizar cartuchos de Atari 2600.

Atari comercializa Atari 5200 para competir con Intellivision.

Sinclair crea el ordenador de 8 bits ZX Spectrum, que utilizaba un sistema de cintas de casete para almacenar los videojuegos y fue todo un éxito en Europa.

Aparece Vertex, una videoconsola de 8 bits con monitor integrado para reproducir gráficos vectoriales.

1983 La saturación del mercado, el hecho de que ningún videojuego tuviera derechos de autor, la falta de medios de comunicación especializados y la escasa calidad de algunos juegos, todo ello unido a la carencia de ideas novedosas en los juegos que se comercializaban, provocaron la mayor crisis que ha sufrido el sector de los videojuegos hasta la fecha.

Steven Lisberger dirige *Tron*, una película de ciencia ficción que narra las aventuras de un programador que se introduce en el interior de una computadora.

Nintendo lanza su videoconsola Family Computer en Japón, más conocida como Famicom. Esta consola sería comercializada en el resto del mundo como Nintendo Entertainment System, o NES, y llegaría a vender más de 61 millones de unidades en todo el mundo. Sega lanza su primera videoconsola, la SG-1000.

Nace el ordenador MSX en Japón, donde fue un éxito y en el que verían la luz grandes sagas de la historia de los videojuegos como *Bomberman* o *Metal Gear*.

Se crea Indescomp, empresa española encargada de distribuir los primeros juegos de los ordenadores de 8 bits y de la que surgirían las compañías Opera Soft y Made in Spain.

1984 Comienza la edad de oro del *software* español, se crea Dinamic Software, Erbe y nace la revista *MicroHobby*. España se convierte en el segundo productor mundial de *software*, solo por detrás del Reino Unido.

Sale al mercado el Amstrad CPC, cuyas siglas significan Colour Personal Computer.

1985 Finaliza la crisis de los videojuegos.

Nintendo lanza en todo el mundo su videoconsola NES (Nintendo Entertainment System), que marcará el estándar para el diseño de futuras videoconsolas.

Se comienza a publicar en España *MicroManía*, una de las primeras revistas europeas dedicadas a juegos de ordenador.

Sega da a conocer en Japón su videoconsola Master System con el nombre de SG-1000 Mark III.

Se produce el lanzamiento de Amiga 1000, el primer ordenador multimedia de Commodore.

1986 Atari intenta recuperar su trono perdido con la videoconsola Atari 7800.

1987 Aparece la videoconsola Nec PC Engine, también conocida como Turbografx 16, que se hizo muy popular en Japón por sus juegos eróticos.

Commodore lanza el Amiga 500 y Amiga 2000, ordenadores que en Europa compitieron con Mega Drive y SNES por la hegemonía en los videojuegos.

1988 Aparece la Mega Drive de Sega, conocida como Genesis en América, para hacer frente a Nintendo y a su videoconsola NES. Con el paso de los años esta consola recibió varios periféricos para aumentar su potencia: el Mega CD, que permitía utilizar juegos en formato CD-ROM, y el 32X, que convertía a la Mega Drive en una videoconsola de 32 bits.

1989 Aparece la primera videoconsola portátil con pantalla a color, la Lynx de Atari, que debido a su baja autonomía y su gran tamaño no obtuvo el éxito esperado por la compañía estadounidense.

Nintendo lanza su consola portátil monocroma Game Boy, que se hace con la mayor parte del mercado al vender más de 100 millones de unidades

gracias a *Tetris* y a su escaso consumo de baterías.

1990 Nintendo lanza su máquina de 16 bits, la Super Nintendo Entertainment System (SNES, o Super Famicom en Japón), para hacer frente a la videoconsola Sega Mega Drive.

Sega crea su portátil en color Game Gear, una Master System mejorada que intentó competir con la Game Boy gracias a su mayor potencia y su pantalla a color, pero que cosechó un escaso éxito de ventas debido a su alto consumo de energía.

SNK lanza la Neo-Geo, una plataforma para máquinas recreativas en forma de videoconsola con grandes prestaciones pero de precio muy elevado.

Commodore crea Commodore 64 Games System, una videoconsola basada en el exitoso ordenador, que fue comercializada únicamente en Europa y resultó un fracaso.

Amstrad lanza Amstrad GX4000, una nueva videoconsola basada en la tecnología del Amstrad CPC, pero que no pudo hacer frente a las videoconsolas de 16 bits.

1991 Philips intenta adentrarse en el rentable negocio de los videojuegos de la mano del CD-i, un reproductor multimedia interactivo en el que colaboraron para su creación muchas compañías, como Magnavox, LG, Grundig o Bang & Olufsen, entre otras.

En España, el paso de los 8 bits a los nuevos sistemas de 16 bits creó una crisis en el sector de desarrollo de videojuegos que hizo desaparecer a la mayoría de las compañías, poniendo así el broche final a la denominada «edad de oro».

1993 Atari presenta su última videoconsola, Jaguar, que funcionaba a 64 bits pero que fue un fracaso comercial.

Amiga CD32 es la primera videoconsola de 32 bits con CDROM y la última creada por Commodore antes de su bancarrota al año siguiente.

Panasonic lanza la consola 3DO, creada junto con las compañías LG y Sanyo.

Aparece Pionner LaserActive, una mezcla entre *laserdisc* y videoconsola a la que se le podían añadir módulos para hacerla compatible con la Mega Drive y con la Turbografx 16. Tiene el dudoso honor de ser una de las videoconsolas más caras —y menos potentes— que han existido.

1994 El 10 de noviembre fallece, a los 84 años de edad, William Higinbotham, creador del primer videojuego de la historia, *Tennis for Two*.

Sega lanza de forma anticipada su nueva videoconsola Saturn para adelantarse a la PlayStation. La prisa y el miedo a la nueva consola de Sony hizo que Sega instalara dos procesadores en la versión final en lugar de uno como estaba previsto inicialmente, complicando de esta forma demasiado la programación de los juegos y cavando la fosa de su nueva máquina. Sony se adentra en el mercado de los videojuegos con PlayStation, la videoconsola más importante de la quinta generación, que llegó a vender más de cien millones de unidades.

SNK intenta revitalizar su posición en el mercado con NeoGeo CD, una nueva versión de su anterior videoconsola que, a pesar de ser igual de cara, tenía la ventaja de que sus juegos resultaban mucho más económicos.

Aparece Nec PC FX, una videoconsola algo anticuada en el momento de su lanzamiento y cuyo catálogo de juegos está repleto de simuladores de citas y juegos eróticos.

1995 Se celebra por primera vez en California la convención de videojuegos más importante del mundo: el Electronic Entertainment Expo, o E3.

Nintendo crea Virtual Boy, una videoconsola diseñada por Gunpei Yokoi. Esta máquina de 32 bits era portátil —o eso decía Nintendo— y utilizaba un casco a través del cual el jugador visualizaba juegos monocromáticos en 3D. Su fracaso fue la razón de que Yokoi presentara la dimisión al año siguiente.

Sega lanza la portátil Nomad, que utilizaba cartuchos de Mega Drive.

Apple desarrolla su consola Pippin, uno de los 25 peores productos tecnológicos de todos los tiempos según la revista *PC World*.

1996 Nintendo crea Nintendo 64, una videoconsola que utilizaba como soporte cartuchos en lugar de CD-ROM, lo que supuso una importante desventaja competitiva frente a otras máquinas. Nintendo volvió a innovar en el control añadiendo un mando analógico para juegos en 3D con función de vibración.

1998 DreamCast, de Sega, fue la primera videoconsola en poseer un módem para poder participar en partidas *online*. Destinada a desbancar a PlayStation y a Nintendo 64, tuvo una buena acogida en todo el mundo, pero tras el lanzamiento de PlayStation 2 la demanda decreció notablemente.

Aparece Game Boy Color, la primera portátil de Nintendo a color y compatible con los anteriores juegos de Game Boy.

Se entregan por primera vez los premios de la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas, cuyo objetivo es promover la conciencia del arte en los videojuegos.

2000 Aparece PlayStation 2, la segunda videoconsola de Sony, con lector de DVD y puertos USB para conectar periféricos. Parte de su éxito radica en ser compatible con los videojuegos de la anterior PlayStation, consiguiendo vender 138 millones de unidades y convirtiéndose en la consola más vendida de la historia hasta la fecha.

2001 Microsoft crea su primera videoconsola, Xbox, en colaboración con Nvidia e Intel. Su arquitectura es similar a la de un PC y contaba con lector de DVD, cuatro conexiones para mandos y disco duro interno.

Aparece Game Boy Advance, videoconsola portátil de 32 bits compatible con la mayoría de los juegos anteriores de Game Boy. Lanzamiento de GameCube, la primera videoconsola de Nintendo que prescinde de los cartuchos para almacenar los juegos utilizando en su lugar un formato propio, el GameCube Optical Disc, con 1,5 gigabytes de almacenamiento. A pesar de su potencial no superó en ventas a la PlayStation 2 ni a la Xbox.

Tras la decepción de Saturn y el escaso éxito de DreamCast, la compañía japonesa Sega toma la decisión de dejar de fabricar videoconsolas para dedicarse únicamente al desarrollo de videojuegos.

2003 Se establece en Europa un nuevo sistema de clasificación por edades para los videojuegos denominado PEGI.

Las dos compañías desarrolladoras de juegos de rol más importantes de Japón se fusionan: nace Square Enix.

Nokia se adentra en el negocio de los videojuegos con NGage, un dispositivo que combina una consola portátil con un teléfono móvil y que podía emular videoconsolas como SNES o Mega Drive.

2004 Nintendo crea una nueva videoconsola portátil llamada Nintendo DS, que dispone de dos pantallas, una normal y una táctil, recuperando así el formato de pantalla doble de algunos modelos de Game & Watch.

Sony lanza su PlayStation Portable, más conocida como PSP, adentrándose en el terreno de las videoconsolas portátiles con un aparato multimedia de

grandes prestaciones que, a pesar de sus buenas ventas, no pudo hacer frente a la Nintendo DS.

2005 Microsoft se adelanta a sus competidores y lanza Xbox 360, videoconsola desarrollada en colaboración con IBM y ATI, cuyo servicio Xbox Live permite a sus usuarios jugar *online* y descargar juegos.

Nintendo rediseña Game Boy Advance y la convierte en Game Boy Micro.

2006 Sony muestra al mundo su PlayStation 3, videoconsola que cuenta con reproductor de Blu-ray. Su elevado precio, la incompatibilidad con los juegos de las anteriores videoconsolas de Sony, y la falta de juegos de calidad, hicieron que los comienzos de PlayStation 3 fueran difíciles, pero su gran potencial ha conseguido que poco a poco se asiente en el mercado. Nintendo muestra la Wii y su mando de control Wiimote ante el escepticismo general por ser la consola menos potente de su generación, pero su revolucionario sistema de control, que detecta el movimiento en un espacio en tres dimensiones, la ha convertido en la consola más exitosa de su generación hasta el momento y ha creado una nueva manera de entender los videojuegos.

2007 Los grandes enemigos de la década de los noventa, Mario y Sonic, aparecen juntos en *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*.

2008 Se cumplen cincuenta años de la creación del primer videojuego.

La Federación de Desarrolladores de Videojuegos Alemana (GAME) pasa a formar parte del Consejo de Cultura alemán.



Alejandro Crespo. Nació en Madrid en 1980. Desde que descubrió la recreativa *Galaxian* con seis años, los videojuegos han formado parte de su vida. Por sus manos han pasado casi todos los sistemas de entretenimiento más importantes: de la Atari 2600 hasta la Wii, varios ordenadores de 8 bits, videoconsolas portátiles, PC…, sin olvidar las largas tardes en los salones recreativos. Tras trabajar durante diez años como contable y diplomarse en ciencias empresariales, desde el año 2005 se dedica al estudio (y disfrute) de los videojuegos, especialmente de los años ochenta y principios de los noventa.

Actualmente continúa con nuevos proyectos. Junto a su pareja ha creado una empresa de diseño gráfico, web e ilustración, Calamars Company.

Para más información,

www.calamarscompany.es